
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#166
Play manía
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
» COMPARATIVA
FIFA 13 vs PES 2013
Enfrentamos a
BLACK OPS II vs MOH WARFIGHTER
...jugamos al original
DISHONORED
...te mostramos las mejores
EDICIONES ESPECIALES
...analizamos para Vita el genial
LITTLEBIGPLANET
ASSASSIN'S CREED III
¡Una aventura que hará historia!
» ANÁLISIS
BORDERLANDS 2
Un shooter sorprendente
» REPORTAJE
TOKYO GAME SHOW
¡Lo mejor de la feria de Japón!
¡REGALO!
GUÍA COMPLETA

EDITORIAL

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM

Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

Un poco de todo

El otoño ya ha llegado. No lo digo sólo por el frío que nos ha llegado de golpe, las lluvias y el viento que se lleva hasta las ideas. Lo digo porque ya están aquí los juegazos que acompañan a todo buen mes de octubre que se precie, y que son sólo el aperitivo para las lluvias torrenciales de noviembre...

Podemos empezar con el deporte. Madre mía, qué juegazos. Yo, si me obligáis a elegir, me quedo con *NBA 2K13*, que me gusta más el baloncesto que el fútbol. Pero seguro que a más de uno se le cae la baba con *FIFA 13* y los incondicionales de *PES* disfrutarán con las novedades incluidas en su saga. Pero si el deporte no es lo vuestro, también vais a tener donde elegir. Desde el fabuloso *Borderlands 2* y su inmenso mundo abierto, a la acción, emoción e intensidad de *Resident Evil 6* (que oye, no da nada de miedo, pero divierte de lo lindo). Y luego nos quedan los juegos de carreras, de los simuladores puros como *F-1 2012* a los arcades más salvajes (y glamourosos) como *Neeed For Speed Most Wanted*... ¡Este año tenemos hasta estrategia! Y además, muy bien adaptada y divertida, en la forma de *XCOM: Enemy Unknown*...
Y seguimos sumando: *Assassin's Creed III*, la guerra con *Medal of Honor* y *Call of Duty*, *Hitman Absolution* y su enorme libertad de decisión, *Dishonored*, *Far Cry 3*... Una lista interminable de juegos de enorme calidad.

Y no he hablado de PS Vita, que por fin empieza a despertar de su letargo. Curioso que una consola portátil tenga más vida con el frío que con el calor (que es cuando apetece sacarla de paseo). A *LittleBigPlanet* se van a sumar una lista de atractivas opciones, algunas exclusivas (como los esperados *COD* y *ACIII: Liberation*), otras compartidas con su hermana mayor, como *PlayStation All-Stars Battle Royale, NFS Most Wanted, FIFA 13, WRC3, Street Fighter X Tekken*....

Quizá lo más agradable es la variedad. Además de los "combates" clásicos (el fútbol, la guerra...) casi todos los lanzamientos de este invierno son "únicos", originales y de una calidad impresionante. Puede que no haya tantísimos en cantidad como otros año, pero la calidad está asegurada. Y además, para todo tipo de jugadores. Personalmente echo en falta alguna propuesta más original (aunque la de *XCOM* ya me ha sorprendido), pero tampoco me voy a quejar muy alto. Sobre todo, porque los títulos de PS Store y PlayStation Plus (para PS3 y PS Vita), ya me ayudan a quitarme el mono...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... Pues a cerrar este número de la revista. Y teniendo en cuenta que nos hemos ido de vacaciones, tiene su mérito...



Alberto no ha parado este mes. Y ha ido a a un porrón de más presentaciones. Aquí está con Greg Goodrich, Producer de *MoH Warfighter*...



... Y aquí con Julien Laferriere Productor de *ACIII*. Pero también estuvo con Doug McConkey, Marketing Manager de *NFS Most Wanted* y...



3K Games y Playmanía... El equipo de 2K (que son 3), se pasó por redacción el día del lanzamiento de *Borderlands 2* para traernos una copia y una colección de merchandising.

Lo que nos habéis dicho...

Reflexivos



Adrian Riveiro Abuin
¿Qué pasa con Square Enix, que no deja de anunciar juegos y al final no saca ninguno?

Incitadores



Lluis Erena Amezcua
Mañana sin falta voy a por mi FIFA 13 iOs quiero a todos jugando en online, ehh!

Agradecidos



David Sosa Marrero
Llegué a casa del trabajo cansado y un poquito deprimido. Compré el ultimo numero de la revista y durante un rato olvidé mis problemas. Gracias por existir Playmanía :)

Exagerados



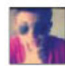
Shou-chan Sedna
Como realmente no salga The Last Guardian a la venta nunca, perderé mi fe en la humanidad...

Optimistas



Abel Cambil Vázquez
Cuánto glamour se ha perdido desde que salió la brillante y refinada PS3 original. Pero ya se sabe: a menos piezas, menos probabilidad hay de que se te rompa...

¡Un museo!



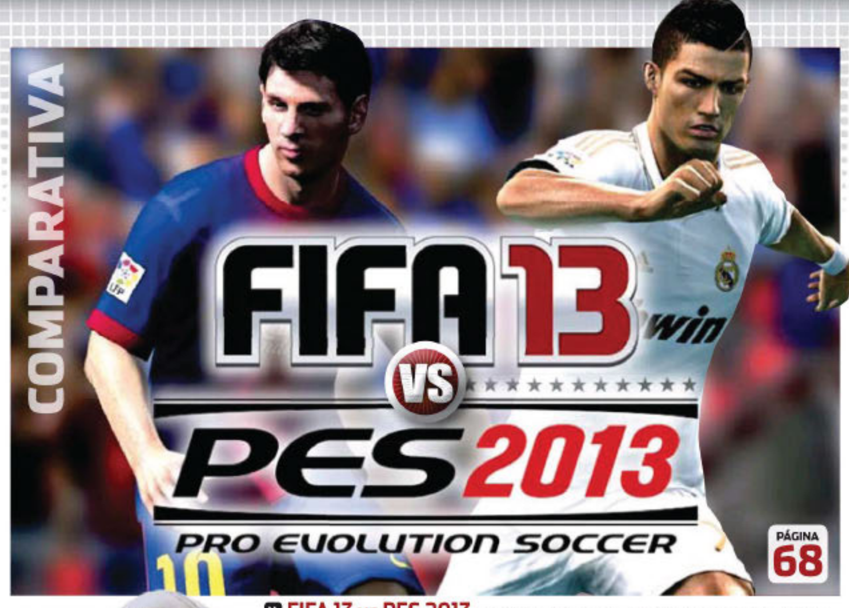
Raul Campillo Romero
¡¡¡QUE VIVAN LOS VIDEOJUEGOS!!!.



Visítanos en facebook
www.facebook.com/revistaplaymania

SUMARIO #166

COMPARATIVA



FIFA 13 vs PES 2013. El clásico del año. Dos equipos potentes que se han reforzado con nuevos fichajes. Con esta comparativa intentaremos ayudarte a elegir.

REPORTAJE



La gran batalla de PS3. Estás son las armas de estos dos perros de la guerra, ¿quieres descubrirlas?

NOVEDAD



Resident Evil 6. La polémica está servida entre los defensores del estilo clásico y la acción más salvaje.

REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA ASSASSIN'S CREED III

Probablemente la aventura del año... O eso nos ha parecido. Cuando leas el reportaje nos cuentas qué te ha parecido a ti...

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 5 DE OCTUBRE AL 2 DE NOVIEMBRE

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días, en los que hay de todo para elegir y mucho muy bueno.

5 DE OCTUBRE VIERNES

- NBA 2K13 · PS3 RECOMENDADO

11 DE OCTUBRE JUEVES

- Dishonored · PS3 RECOMENDADO

12 DE OCTUBRE VIERNES

- Men in Black 3 · Blu-Ray
- Of Orcs and Men · PS3
- XCOM: Enemy Unknown · PS3

19 DE OCTUBRE VIERNES

- 007 Legends · PS3
- Skylanders Giants: Starter Pack · PS3
- Skylanders Giants: Booster Pack · PS3
- WRC 3 · PS3

25 DE OCTUBRE JUEVES

- Medal of Honor Warfighter · PS3 RECOMENDADO
- Persona 4 Arena · PS3
- Playstation All-Stars Battle Royale · PS3/PS VITA
- Street Fighter X Tekken · PS VITA RECOMENDADO

31 DE OCTUBRE MIÉRCOLES

- Assassin's Creed III · PS3 RECOMENDADO
- Assassin's Creed Liberation · PS VITA RECOMENDADO

1 DE NOVIEMBRE JUEVES

- Need for Speed Most Wanted · PS3/PS VITA RECOMENDADO

2 DE NOVIEMBRE JUEVES

- Dragon Ball Z Budokai HD Collection · PS3
- WWE 13 · PS3



NBA 2K13

El, por el momento, único simulador de basket de PS3 no se ha dormido en los laureles... ¡Este año incluso sale doblado al castellano!

2ksports.com/games/nba2k13

Novedad en página 48



Medal of Honor Warfighter

LA guerra se está poniendo cada vez más difícil y *Medal of Honor* se trae para ganarla a los mejores cuerpos de fuerzas especiales de todo el mundo.

http://www.medalofhonor.com/es_ES

Avance en página 28



Assassin's Creed III Liberation

La saga se estrena en Vita y estrena también asesina, Aveline, una mujer que no tiene nada que envidiar a sus compañeros...

http://assassinscreed.ubi.com/ac3/es-es/

Avance en página 97


OCTUBRE
31
Assassin's Creed III
Una aventura con tintes históricos que puede dejar en pañales a los demás juegos de la saga. Lee nuestro reportaje, y alucina.
http://assassinscreed.ubi.com
Avance en página 16
OCTUBRE
25
Street Fighter x Tekken
EL rey de la lucha 2D y el emperador de la lucha poligonal se ven las caras en la brillante pantalla de PS Vita.
http://www.streetfighter.com/es/sfxtk/
NOVIEMBRE
1
NFS Most Wanted
Conviértete en el piloto más buscado por la policía recorriendo una ciudad abierta con docenas de retos y competiciones.
http://www.needforspeed.com/es_ES/most-wanted
Avance en página 96
OCTUBRE
11
Dishonored
Lo nuevo de Bethesda no es un juego de rol, pero puede cautivarte del mismo modo que lo hizo Skyrim...
www.dishonored.com/
Avance en página 32



Fuse será un juego de acción en tercera persona, que estará muy enfocado al cooperativo. Contará con 4 protas distintos, cada uno equipado con un arma muy original...

Acción cooperativa para 4 con *Fuse*

LOS CREADORES DE **RATCHET** MUESTRAN COMO ES SU NUEVO JUEGO DE ACCIÓN

Hace un par de años, Insomniac, los creadores de *Spyro, Ratchet & Clank* o *Resistance*, anunciaron que estaban trabajando en *Overstrike*, un juego de acción en tercera persona y con cooperativo para 4 jugadores. Y ahora Insomniac ha confirmado que el juego ha pasado a llamarse *Fuse* y ha desvelado nuevos detalles, las base de su trama y las primeras imágenes...

Aparte de ser el título del juego, "Fuse" es el nombre de una volátil e inestable fuente de energía alienígena que ha caído en las manos equivocadas. Para ser exactos, en las de un peligroso grupo terrorista llamado Raven, que quiere experimentar con ella para aterrorizar a la humanidad. Y como ante este peligroso grupo armado no caben las medidas convencionales, el gobierno despliega al comando especial "Overstrike 9", compuesto por 4 miembros con armas potenciadas por Fuse y que además cuentan con habilidades muy diferentes. Sus miembros son Dalton Brooks (un ex-mercenario con un escudo flotante), Izzy Sinclair (es la sanadora del equipo y además puede cristalizar y destrozar enemigos), Jacob Kimble (cuenta con un arco capaz de lanzar flechas de energía que se pueden encadenar) y Naya Deveraux (puede hacerse invisible y crear pequeños agujeros negros). Estas serán las diferencias básicas, pero cada personaje tendrá además un árbol de evolución distinto, con mejoras incluso para sus armas que podremos comprar con los puntos de valor que vayamos ganando al cumplir los objetivos de las misiones.

Y, aunque el juego estará muy orientado al cooperativo, podremos jugar solos la campaña entera, manejando a un personaje y la consola a los otros 3 (aunque podremos alternar su control rápidamente para modificar la estrategia o beneficiarnos de otras habilidades). Como en otras producciones de Insomniac, destacará por lo original de las armas y habilidades, aunque en su desarrollo también habrá combate cuerpo a cuerpo, opciones clásicas como parapetarse y enemigos finales (mechas, helicópteros...). Puede sonar bastante "típico" para los tiempos que corren, pero lo cierto es que Insomniac ya ha demostrado en numerosas ocasiones que pueden hacer juegos bastante originales y este *Fuse* tiene pinta de ser uno de ellos. En mayo saldremos de dudas...

Fuse es el nombre de una energía alien que ha caído en manos de terroristas. A nosotros nos tocará luchar contra ellos...

Combate cuerpo a cuerpo, acciones como parapetarnos, jefes finales... Será variado, aunque los tiros serán la base.

Las armas de los protas nos permitirán generar escudos, agujeros negros... Serán muy originales, en la línea de Insomniac.

Si jugamos en solitario, PS3 controlará a los otros 3 personajes, y podremos alternar el control entre cualquiera de los cuatro...





SUBEN

LA CALIDAD DE LOS LANZAMIENTOS

A diferencia de otros años, todas las novedades atesoran una gran calidad y elegir se complica. Ya sea *RE6*, *FIFA 13*, *Borderlands 2* o *NBA 2K13*, todos son verdaderamente geniales...

LA AVALANCHA DE TRILOGÍAS DE PS3

Si se te ha escapado alguna saga importante de PS3, como *Uncharted* o *Resistance*, existen ya numerosos recopilatorios con los 3 juegos a precios más ajustados. A la fiesta se unen ahora *Mass Effect* y *Killzone*.

PS PLUS LLEGA A VITA EN NOVIEMBRE

Y sin coste extra para los que ya estén suscritos. Habrá colección de juegos instantáneos, descuentos y promociones similares a las de PS3.

BAJAN

EL PRECIO DE LOS JUEGOS DIGITALES

Tony Hawk's Pro Skater (15€) o *Marvel vs Capcom Origins* (19,99€), por no hablar de los lanzamientos en disco y digital con el mismo precio. Ese no es el camino a seguir, de verdad...

EL DESCAFEINADO TOKYO GAME SHOW

Sony ha sido la única fabricante de hardware que ha apostado fuerte por la feria y ha anunciado cosas interesantes (nuevo modelo de PS3, PS Mobile Store...) o nuevos juegos de Vita. Y, en general, ha habido muy pocos anuncios potentes.

EL STORE EUROPEO

Sony tendría que escuchar mucho más a sus usuarios y sobre todo aclarar ciertas cosas: ¿por qué no está disponible *Counter Strike: Global Offensive*? ¿Por qué algunos clásicos de PSone llegan en inglés cuando salieron en castellano? Son sólo dos ejemplos, pero hay muuuuchos más...





» ANUNCIO PS3

EA ANUNCIA *DRAGON AGE III: INQUISITION*

EA y Bioware han anunciado *Dragon Age III: Inquisition* para el año que viene. Bioware lleva dos años trabajando en este nuevo juego de rol y aseguran que han escuchado todas las peticiones y **quejas de los jugadores tras *Dragon Age II*.** No han desvelado más detalles, aparte de que correrá con el motor **Frostbite 2** (el de ***Battlefield 3***), lo que le garantizará gran espectacularidad. Y sólo han mostrado el logo...

DRAGON AGE III INQUISITION

» JUEGO PS3

MÁS Y MEJORES ZOMBIS EN *BLACK OPS II*

Ya falta muy poco para que salga ***Call of Duty Black Ops II*** y nos siguen llegando con cuentagotas los nuevos detalles sobre este esperadísimo **shooter bélico**. En esta ocasión se trata del **"modo zombies"**, una opción que comenzó siendo poco más que una curiosidad, pero que en esta entrega va a ser algo mucho más grande... Para empezar, presentará **una especie de modo Historia propio** en el que podremos elegir entre varios personajes y **cooperar para sobrevivir.** Y también habrá una modalidad para hasta **8 jugadores** en la que dos equipos de 4 lucharán por aguantar ante los zombis... Promete.



» REVISTA

MICROMANÍA SIGUE EN EL QUIOSCO

Desde hace **27 años** la revista Micromanía ha mantenido puntualmente informados a todos los jugadores de PC... Y lo va a seguir haciendo. Tras dejar de ser editada por Axel Springer, **este octubre Micromanía vuelve a los quioscos** bajo el sello de la compañía **Blue Ocean Publishing**, formada por parte del anterior equipo. Al frente de la revista se mantienen su afamado director **Paco Delgado** y el redactor jefe **Santiago Tejedor**. Nosotros, que hemos crecido leyendo Micromanía, les deseamos la mejor de las suertes.



SPLINTER CELL BLACKLIST | PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 29 DE MARZO

Play ¡Nuevos datos!

Sam Fisher se prepara para su misión más complicada

Nos abandonó en *Conviction*, pero su nueva y más peligrosa misión sí la disfrutaremos en PS3. Sam Fisher, el espía perfecto que tantas alegrías nos dio en PS2, prepara su regreso por la puerta grande con *Blacklist*. Desarrollado en los estudios de Ubisoft Toronto (el que dirige la famosa Jade Raymond) por algunos de los pesos pesados que participaron en los primeros *Splinter Cell*, *Blacklist* nos colocará de nuevo en la piel de este agente que ahora está al frente de la organización 4th Echelon, que sólo obedece órdenes directamente del presidente de los EE.UU. Y tiene licencia para hacer "cualquier cosa" que sirva para defender a su país. Pues bien, un grupo terrorista llamado Blacklist ha iniciado una macabra y devastadora cuenta atrás atacando a objetivos de interés americano en distintas partes del mundo y Sam tendrá que deternerlos usando el último "grito" en armamento y tecnología militar. El desarrollo promete ser una mezcla de acción (usando armas como el rifle M416, la pistola Five-seveN o el cuchillo en las distancias cortas) con infiltración al estilo de los primeros, aunque mucho nos tememos que los tiroteos acabarán dominando el desarrollo. Eso sí, gráficamente tiene una pinta BRUTAL y llegará doblado al castellano.



Sam Fisher tendrá que detener una cadena de ataques terroristas a escala global usando el último grito en armas y tecnología militar.



KILLZONE TRILOGY | PS3 | SONY | SHOOT' EM UP | 24 DE OCTUBRE

Play ¡Nuevos datos!

La batalla contra los Helghast en su edición más completa

Al igual que hicieron con *Resistance*, Sony va a sacar en breve un pack con la trilogía *Killzone*, compuesto por el "remake" en alta definición y con trofeos del primero (que como recordaréis salió para PS2), además de *Killzone 2* y *Killzone 3* (ambos para PS3). Una buena noticia que nos ha alegrado aún más cuando nos hemos enterado de que además incluirá gratis todos los mapas descargables de *K2* y *K3* para el multijugador Online que en su momento fueron DLC de pago. Aunque se haya quedado fuera *Killzone Liberation* de PSP, es una gran oportunidad para redescubrir la saga y el mejor aperitivo para *Killzone Mercenary*, que saldrá en PS Vita en 2013.



Killzone Trilogy saldrá por 50 euretes e incluirá las dos entregas de PS3 y el primero de PS2 en HD y con trofeos.

NUEVO DISEÑO PS3 SONY YA DISPONIBLE

Ya está disponible el nuevo modelo de PS3, más pequeño y compacto

Otro de los secretos peor guardados de Sony, el diseño "Ultraslim" de PS3, se presentó en la feria Tokyo Game Show y ya está a la venta en todas las tiendas. Por ahora sólo está disponible un modelo con 500 GB, a un precio de 299 €, y el 12 de octubre llegará una versión con memoria flash de 12 GB y con opción de conectar un disco externo, que costará 229 €. Nosotros ya hemos trasteado con ella y nos ha conquistado su reducido tamaño, aún más compacto que el del modelo Slim. Eso sí, el acabado es peor, con plásticos que no transmiten la misma solidez y una endeble trampilla deslizante para el disco. También esperábamos un precio más ajustado, pero si no tienes PS3...

Los 3 modelos de PS3. ¿Se nota la reducción de "peso"?

La nueva PS3 está ya a la venta en packs con *F1 2012* y *FIFA 13* y puede que haya con *Assassin's Creed III* y *PlayStation All-Stars Battle Royale.*

EN POCAS PALABRAS

» RUMOR

DOS "LITTLE BIG" PROYECTOS

Media Molecule, el estudio creador de ***LittleBigPlanet***, tienen dos juegos entre manos. El primero ya lo conocemos: se trata de ***Tearaway***, una original aventura para **PS Vita**. El otro es un **proyecto aún sin anunciar**, pero definido por sus creadores como algo **"emocionante y aterrador"**. Según ellos, **"reinventará** completamente la forma en que **la gente podrá crear"** ¿Con qué nos sorprenderán esta vez?.

» JUEGO PSP

FFIII LLEGA A LAS PORTÁTILES

Square Enix anuncia que ya está disponible para su descarga **en PSN *Final Fantasy III***. Se trata de una entrega mítica de esta eterna serie de **juegos de rol** que originalmente **no salió en Europa** hasta su remake para **DS en 2007**, que es la versión en la que se basa este descargable para que se puede jugar en **PSP y PS Vita**. Contará con extras como gráficos optimizados para formato panorámico y diverso material gráfico.



» ANUNCIO PS3

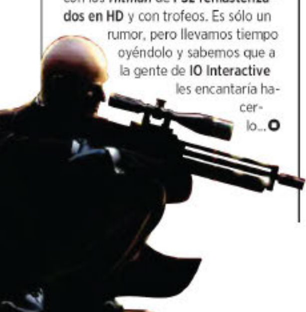
NUEVO JUEGO DE STARBREEZE

Los autores de juegos como ***The Darkness II*** están trabajando con el **director de cine Josef Fares** en un juego descargable muy especial llamado ***Brothers: A Tail of Two Sons***. En él, **dos hijos tendrán que cooperar** para salvar la vida de su padre trayendo a casa el "agua de la vida", embarcándose en un viaje lleno de peligros. Lo editará **505 Games** y estará listo **a principios de 2013**.

» REMAKE HD

HITMAN PODRÍA VOLVER EN HD

Aparte de ***Hitman Absolution***, el letal **Agente 47** podría tener su colección con los ***Hitman*** de **PS2 remasterizados en HD** y con trofeos. Es sólo un rumor, pero llevamos tiempo oyéndolo y sabemos que a la gente de **IO Interactive** les encantaría hacerlo...



» JUEGO PS3

GRID 2 PISA EL ACELERADOR

Codemasters Racing Studios están volcados en la producción de su esperado ***GRID 2***, la secuela de un juego de velocidad que nos sorprendió hace unos años. Rueda con rueda competiremos en vibrantes carreras con un sistema de control que mezclará la simulación con algunos toques arcade para hacerlo más accesible. Ofrecerá tanto **circuitos urbanos como pistas de montaña**, en lugares como **Chicago o París**. Y con un apartado gráfico espectacular, ya que usará el **motor EGO**.



» ANUNCIO PS3

EZIO VUELVE EN UN PACK TRIPLE

Ubisoft ha anunciado ***Assassin's Creed: Ezio Trilogy***, un pack compuesto por las tres aventuras de Ezio (***ACII, AC: La Hermandad y AC Revelations***) por **40 dólares**. Eso sí, aún **no lo han confirmado para el mercado europeo**, aunque confiamos en que lo anunciarán en breve...

» JUEGO PS3

GESTIONA *MGS GROUND ZEROES*

Metal Gear Solid: Ground Zeroes nos permitirá **crear y gestionar una base de operaciones**. Lo confirmó **Hideo Kojima**, aunque no dio más detalles aparte de decir que podremos desarrollar armas y defensas para nuestra base (¿podrá ser atacada?). También afirmó que ***Ground Zeroes* no ofrecerá un gran mundo abierto** sino muchos **grandes escenarios interconectados** entre sí. Nos desplazaremos de uno a otro en **helicóptero**.



» PELÍCULA

LO ÚLTIMO DE LA PELI DE *MGS*

Y el propio **Hideo Kojima** también habló sobre la peli de ***Metal Gear Solid***. Confirmó que el **protagonista será Solid Snake y no Big Boss** y que han **descartado a Hugh Jackman** para buscar a un **actor desconocido** que lo interprete. Y **Kojima** dejó claro que **él no será ni guionista ni director** de la cinta. ¿Le creemos o no?

KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX | PS3 | ROL DE ACCIÓN | SQUARE ENIX | SIN CONF.

Play ¡Primeras imágenes!

Kingdom Hearts tendrá remakes en alta definición



Volvimos a quedarnos con las ganas de ver en el pasado Tokyo Game Show el anuncio de *Kingdom Hearts 3*. Pero al menos Square Enix hizo un anuncio que ilusionará a los fans de esta mágica saga. Están preparando *Kingdom Hearts 1.5 HD Remix*, una recopilación que incluirá los remakes en alta definición del primer *Kingdom Hearts* de PS2 en su versión *Final Mix* (que añadía enemigos finales nuevos, así como nuevas armas, habilidades e ítems, misiones para la nave Gummi y otros añadidos); y *Kingdom Hearts RE: Chains of Memories*, la adaptación a PS2 del juego de GameBoy Advance que, incomprensiblemente, nunca llegó a ser distribuido en nuestro país. Y por supuesto, incluirán trofeos y otros extras como la inclusión de todas las escenas de vídeo de *Kingdom Hearts 358/2 Days*, el juego de Nintendo DS, remasterizadas en alta definición. Mola, ¿no? Aunque molaría aún más si incluyera también el remake HD de *KH2*...

Kingdom Hearts 1.5 HD Remix ofrecerá el primer *KH* (*Final Mix*) de PS2 remasterizado en HD y con trofeos.

Y también incluye ***KH RE: Chains of Memories***, la adaptación a PS2 del juego de GBA también en HD.

JAPAN WEEKEND | FERIA DE CULTURA JAPONESA | MADRID | 22 Y 23 DE SEPTIEMBRE

Todo un éxito de la feria VI Japan Weekend de Madrid

La VI Japan Weekend de Madrid, feria dedicada a la cultura japonesa en general y al manga, anime y videojuegos en particular, fue todo un éxito de asistencia. Se celebró en el pabellón de la Pipa de la Casa de Campo de Madrid y congregó a multitud de otakus y cosplayers que lucieron sus mejores galas pese al sofocante calor que soportamos. Porque algunos de nosotros estuvimos por allí, charlando con lectores y asistiendo a presentaciones de juegos como la de *RE6*. ¡Volvemos el año que viene!



Multitud de otakus se dieron cita en la feria, algunos disfrazados de sus personajes favoritos.



Dani Acal se inmortalizó con los mejores cosplayers como Pyramid Head y una "enfermera" de *Silent Hill*.



LA ÚLTIMA
BATALLA COMIENZA
MILLA JOVOVICH
RESIDENT EVIL: VENGANZA
EN 3D
ESTRENO 5 DE OCTUBRE
SCREEN GEMS DAVIS FILMS/IMPACT PICTURES (RE5) INC. CONSTANTIN FILM INTERNATIONAL GmbH PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE CONSTANTIN FILM INTERNATIONAL GmbH/DAVIS FILMS/IMPACT PICTURES (RE5) INC.
UNA PELÍCULA DE PAUL W.S. ANDERSON MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ "RESIDENT EVIL: RETRIBUTION" KEVIN DURAND SIENNA GUILLORY SHAWN ROBERTS ARYANA ENGINEER
COLIN SALMON JOHANN URB CON BORIS KODJOE Y LI BINGBING MÚSICA DE TOMANDANDY BASADA EN EL VIDEOJUEGO DE CAPCOM "RESIDENT EVIL" PRODUCTOR ASOCIADO HIROYUKI KOBAYASHI CO-PRODUCTOR VICTOR HADIDA PRODUCTOR EJECUTIVO MARTIN MOSZKOWICZ
PRODUCIDA POR JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON ROBERT KULZER DON CARMODY SAMUEL HADIDA ESCRITA Y DIRIGIDA POR PAUL W.S. ANDERSON
www.ResidentEvilVenganza.com
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES.
SONY
make.believe



... podría haber remake de *Resident Evil 2*.

¿Recordáis el "remake" del primer *Resident Evil* para GameCube? Pues Capcom se está pensando hacer los mismo pero con *RE2* para las consolas actuales. Eso sí, sólo lo desarrollarán "si los jugadores lo piden".

... *The Walking Dead Ep. IV*, para octubre.

La cuarta entrega de esta adaptación del comic de Robert Kirkman en "episodios" llegará a PSN en octubre. En EE.UU. saldrá una edición en formato físico con todos los episodios, pero no sabemos si llegará aquí.



... *Half Life 3* podría ser en un mundo abierto.

Se rumorea que Valve está pensando en un desarrollo más abierto para *Half Life 3*, con acción en primera persona pero con puzzles y toques roleros. Sus referentes serían *Fallout, Deus Ex* o *Dishonored*...

... *Just Cause 3* será para la nueva generación.

Christofer Sundberg, jefe de Avalanche Studios ha afirmado que "posiblemente" veremos *Just Cause 3* en la "next gen". También trabajan en otro, llamado *Project Mamba*...

... puede volver *Ecco*, el mítico delfín de Sega.

Ed Annunziata, creador de los *Ecco* de Megadrive ha puesto en Twitter que el regreso del delfín está más cerca que nunca...

MASS EFFECT TRILOGÍA | PS3 | ELECTRONIC ARTS | ROL DE ACCIÓN | PRIMER TRIMESTRE 2013

Disfruta al fin de la mejor saga espacial de PS3... ¡completa!

Los usuarios de PS3 hemos disfrutado de los 2 últimos capítulos de *Mass Effect* en PS3, la soberbia epopeya rolera de ambientación espacial, pero nos faltaba algo: el juego original, que hasta ahora era exclusivo de Xbox 360. Y decimos "era" porque eso va a cambiar muy, muy pronto. Electronic Arts ha anunciado que prepara una edición "Trilogía" con las 3 entregas del juego, lo que supondrá, por fin, la aparición del primer *Mass Effect* en PS3.

De momento, la fecha anunciada sitúa su lanzamiento en el primer trimestre de 2013, pero sabemos que EA está trabajando para traerlo antes de que acabe este año, en diciembre. El precio de esta trilogía será de 71 €, e incluirá los 3 juegos en una caja metálica con diseño exclusivo (no incluirá todo el DLC). Del mismo modo, la primera entrega también llegará en formato digital a PSN, aunque el precio no se ha confirmado. Una gran noticia para los fans del rol...

■ Las 3 aventuras dan para más de 75 horas de juego y en ellas predomina la acción... y el rol.

■ La saga *Mass Effect* narra la odisea espacial del comandante Shepard para salvar la tierra.

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

FIFA13 Y TODOS LOS JUEGOS DE LANZAMIENTO DE WII U

El 30 de noviembre llega **la nueva consola** de Nintendo y la revista te lo cuenta todo sobre los primeros juegos de la máquina, con especial atención a ***New Super Mario Bros U*, *Nintendo Land*** y ***FIFA 13***. Además, el análisis de ***Pokémon Ediciones Blanca y Negra 2*** y, de regalo skins del juego para que decores tu 3DS o tu 3DS XL.



HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 10 DE OCTUBRE

EL REGRESO DEL JEFE MAESTRO, EN EXCLUSIVA

Han visitado las oficinas de 343 Industries para ofreceros toda la información sobre ***Halo 4***, el juego más esperado de Xbox 360. Y también han estado en Japón visitando el Tokyo Game Show. Además, analizan ***Resident Evil 6, Dishonored, Borderlands 2***, y os adelantan todos los detalles de **WiiU** en un extenso reportaje.




¡YA LO HEMOS JUGADO!
Play

¿LA ÚLTIMA GRAN **AVENTURA** DE ESTA GENERACIÓN?

ASSASSIN'S CREED® III

PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 31 DE OCTUBRE

Más de 3 años de trabajo, cerca de 600 personas implicadas... *ACIII* es el título más grande y ambicioso de la historia de Ubisoft y eso se nota tras jugarlo unas cuantas horas.

Con las aventuras de Altair y Ezio ya completamente cerradas, llega la hora de meternos de nuevo en el Animus con Desmond para seguir revisitando a algunos de sus antepasados asesinos para que nos ayuden y revelen información en la lucha contra los templarios. Y, por primera vez en la saga, tras pasar por Oriente y la vieja Europa, esta lucha se va a trasladar al continente americano, más exactamente a uno de sus momentos más decisivos: la guerra de independencia americana, que tuvo lugar entre 1775 y 1783 (aunque el juego también abarcará situaciones anteriores a la guerra, desde el nacimiento del nuevo protagonista). Y no será el único cambio importante. Nosotros ya hemos podido asomarnos a este nuevo escenario y jugar una buena parte de la memoria 6, a mitad del juego más o menos, y estas son nuestras impresiones...

Un breve repaso

Aunque ya hemos hablado de *ACIII* en anteriores números de la revista, no está de más recordar algunos detalles básicos: el prota de esta entrega es Connor o Ratohnhaké:ton Kenway, un mestizo mitad británico, mitad indio Mohawk, que se pondrá del lado de los independentistas americanos en su lucha contra las opresoras colonias británicas, en una serie de eventos que desembocarán con la guerra de Independencia americana. De hecho, ningún tema "candente" de la época se quedará sin tratar en el juego, incluida la esclavitud o la opresión india. Esta nueva aventura ofrecerá varios escenarios, como la llamada "Frontera", una enorme y agreste zona natural repleta de vida salvaje, asentamientos, fortines y otros lugares de interés, desde la que podremos acceder a Boston y New York, las dos ciudades del juego. Junto a estos 3 entornos habrá una cuarta zona "más pequeña" (de por sí es grande), donde se asentará la hacienda Davenport, la base de Connor y donde se pondrá en marcha parte del sistema económico del juego (la cazadora Myriam comprará nuestras pieles, habrá un artesano llamado Lance...). Eso sí, para empezar a desarrollar »

ASÍ SE RECREA LA HISTORIA AMERICANA

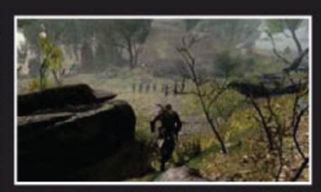
Historiadores, profesores de universidad, expertos en batallas y otros profesionales han participado en el desarrollo de *ACIII* para garantizar que, dentro de la ficción que se nos cuenta, los hechos históricos son veraces. Así, nos cruzaremos con personajes históricos como George Washington, escucharemos discursos y citas míticas y, por supuesto, tomaremos parte en momentos decisivos...



PERSONAJES REALES. Conoce a los principales padres de la patria americana (G. Washington, Benjamin Franklin...) e incluso trabajaremos codo con codo con ellos.



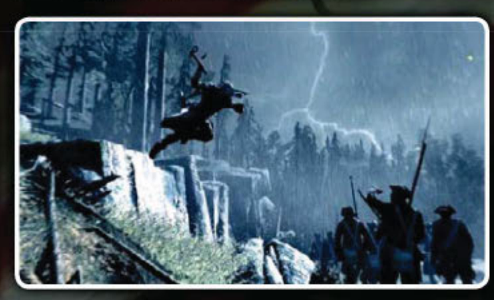
SITUACIONES REALES. Sentiremos el carácter hosco, heroico o cercano de los héroes, e incluso escucharemos sus arengas reales antes de entrar en combate.



BATALLAS. Como Bunker Hill, que fue uno de los hitos cruciales de la guerra. Aunque ganaron los británicos, sus bajas fueron tan altas que lo pagaron a largo plazo...


ACIII nos invitará a luchar contra los británicos durante la guerra de la independencia americana.


La historia comenzará con el nacimiento de Connor años antes de la guerra y viviremos su juventud como miembro de la tribu mohawk...



nuestra hacienda habrá misiones específicas, gracias a las cuales ayudaremos a esta gente, por ejemplo, a acabar con los cazadores furtivos, o incluso tareas opcionales como recopilar datos sobre los habitantes de la zona para ayudar en la confección de la enciclopedia "El hombre corriente", con información sobre la gente de la época y sus costumbres.

El tamaño sí importa

Tampoco está de más recordar que todos estos escenarios presentarán ciclos día/noche y climatología dinámica (habrá niebla y otros efectos) y, según la exigencia del guión, los jugaremos dos en etapas distintas, como son el verano o el invierno, por lo que habrá dos versiones distintas de todos los escenarios. Y eso sin entrar en detalles, como que los entornos estarán más sobrecargados de elementos naturales (árboles, arbustos...) y, en las ciudades, las calles más pobladas de personajes y detalles. Sirva como ejemplo un dato: en los parajes más agrestes podremos encontrar y cazar más de 20 especies animales distintas, que se dividirán entre depredadores (lobos, pumas, osos, zorros...) y depredados (ciervos, alces, mapaches, castores...), a los que hay que añadir los animales domésticos y de corral (perros, gatos, ocas, gallinas, cerdos...) que encontraremos también en zonas urbanas. Estos últimos, los domésticos, no contarán para la caza (no podremos desplumar una gallina, por ejemplo), aunque hemos visto detalles en su comportamiento que nos gustado, como perros que nos ladrarán cuando estamos con niveles de notoriedad alta.

A esto hay que sumar otro aspecto MUY importante y que en nuestras primeras horas de juego nos ha gustado mucho: Connor presentará multitud de animaciones, aún más fluidas y variadas y que incluso se verán afectadas por los cambios de estación en el escenario (andar por la nieve no será igual que avanzar por la hierba). Por ejemplo, el simple hecho de superar un valla o muro bajo, tiene como mínimo más de 3 animaciones distintas (al menos que nosotros hayamos visto), Del mismo modo, el sistema de navegación/parkour por los entornos se ha revisado y rehecho casi de cero, con detalles como poder trepar por las grietas de las rocas o movernos entre las ramas de los árboles...), dando como resultado unas sensaciones más naturales que en otros *AC*.

Mucho para hacer... y al mismo tiempo

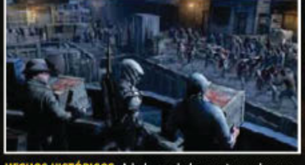
De forma paralela a todo esto, el mapa de juego también ofrecerá muchas más cosas para hacer. Podremos tener activa una misión de la historia (en el mapa aparece una admiración, como en otros *AC*) y al mismo tiempo tener múltiples misiones secun-


La hacienda Davenport será nuestra base. Allí, nuestro mentor Achilles nos dará armas como este dardo con cuerda.


Todos los entornos (la Frontera, Boston, New York...) contarán con dos versiones: una "veraniega" y otra invernal nevada...

CONNOR, EL HÉROE DE LA GUERRA AMERICANA

La trama de *ACIII* nos contará la historia de Connor, desde que nace en el seno de una tribu Mohawk hasta convertirse en una pieza central de la guerra de independencia, donde luchará contra los británicos cumpliendo todo tipo de objetivos, sin dejar de velar por sus raíces indias y luchar contra otros males, como los recaudadores de impuestos... Será un héroe con múltiples dimensiones.


HECHOS HISTÓRICOS. A lo largo de la aventura, algunas misiones estarán basadas en hechos reales, como el motín del té. Y no será el único ejemplo...


NATIVO. Connor mantendrá un continuo contacto con los mohawk, la raza con la que se crió, e intentará impedir que les quiten sus terrenos, entre otras cosas...


ESCLAVISTAS, RECAUDADORES... Connor también ayudará a la población civil, por ejemplo, a librarse de los recaudadores de abusivos impuestos.



Connor y Aveline, la prota de *Liberation*, el *AC* de PS Vita, son coetáneos y en alguna misión de *ACIII* lucharán juntos...



La caza será una de las nuevas tareas. Cuanto más sigiloso, menos daño haremos a la pieza y más obtendremos por su piel.



ACIII promete dar un paso tan grande como el que vimos entre las dos primeras entregas, un juego que ha crecido en opciones y tecnología.

darias activas (como la mencionada antes de conseguir información para la enciclopedia) o incluso dedicarte a la búsqueda de objetos coleccionables. Que nosotros hayamos visto, de momento podemos confirmar las ya famosas plumas, a las que se sumarán las baratijas de "Pata palo", un marinero con una pierna de madera que nos pedirá que las encontremos a cambio de trozos de mapa que conducen al tesoro de William Kidd, un corsario escocés que existió en la realidad y que, cuenta la leyenda, dejó un inconmensurable tesoro oculto. Tampoco faltarán los contratos de corso, que tendrán lugar en alta mar y que nos permitirán atacar embarcaciones enemigas, defender un convoy de nuestros aliados y mucho más. Y, por supuesto, estarán presentes las atalayas a las que trepar, los cofres que rapiñar (en algunos encontraremos cerraduras con un minijuego de habilidad con ganzúas al estilo *Oblivion*), la caza de animales (si usamos el sigilo al cazar dañaremos menos las piezas y obtendremos más por sus pieles) y un larguísimo etc. ¿Y no hemos hablado de juegos de mesa? Pues sí, también habrá una gran cantidad de juegos donde podremos apostar o jugar por placer, como a las damas, juegos de cartas e incluso juegos de la época que han llegado hasta nuestros días, como el llamado Faronone, un juego de tablero para dos similar a las damas pero con otras reglas (al echar una partida se nos explica cómo jugar).

En un contexto histórico

Como en anteriores entregas de *ACIII*, todas estas posibilidades tendrán lugar en un contexto histórico, los albores de la guerra de la independencia y el propio conflicto. De hecho, algunas misiones tendrán lugar en el campo de batalla, donde nos rodearán cientos de soldados, explosiones y el caos propio de una guerra. Pero, sin lugar a dudas, lo más interesante de todo es que a la cita no faltarán numerosos personajes históricos, a los que podremos ver y oír como nunca antes. George Washington, Benjamin Franklin, John y Samuel Adams, Thomas Jefferson... Todos ellos, y otros padres fundadores de la patria americana, tendrán su hueco en la trama del juego, e incluso podremos asistir en "primera persona" a situaciones históricas, como el momento en el que se pronunció la famosa frase "No disparéis hasta que no veáis el blanco de sus ojos", atribuida supuestamente al general Putnam. Tampoco faltarán batallas reales, como la de Bunker Hill, que formó parte del asedio de Boston. De hecho, algunas »



Climatología variable, ciclo día noche, más animaciones para el prota, mejores efectos de luz... *ACIII* traerá un montón de novedades.

Por Tierra, Mar... ¿Y Aire?

ACIII ofrecerá muchas tareas, algunas tendrán lugar en tierra firme, como la caza, y otras se desarrollarán en entornos nada explotados en la saga, como el mar. Las alturas, eso sí, se quedan para las atalayas...



CAZA. Desde osos a ciervos, podremos abatir a más de 20 tipos de animales para despellejarlos y vender su piel. Cuanto más sigilosa sea la caza, menos daño causaremos al trofeo y más obtendremos por él.



CONTRATOS DE CORSO. Podremos dirigir un navío (y disparar sus cañones, controlar las velas...) para cumplir misiones como escoltar a una embarcación o asaltar barcos de carga, hundir embarcaciones...



COLECCIONABLES. Desde atalayas a las ya famosas plumas, pasando por un nuevo objeto coleccionable, las baratijas de "Pata de Palo", un pirata que nos dará trozos de mapa que conducen a un tesoro perdido...


Connor contará con un gran arsenal en el que no faltarán armas indias (arco, hacha...) junto con ingenios como estos dardos...


El nuevo motor gráfico Anvil Next dejará unas animaciones más logradas, incluidas las faciales, así como unos entornos más vivos y cargados.



Un sistema de combate reinventado

Otro de los puntos clave de esta secuela es su sistema de combate. Será menos "aporreabotones" y se basará más en los contraataques y en la reacción rápida a qué tipo de enemigo tenemos delante...


CONTRAS. El combate se basará en el contraataque. Con ● bloqueamos los ataques, y con ■, ▲ y ✖ atacamos con el arma principal, secundaria...

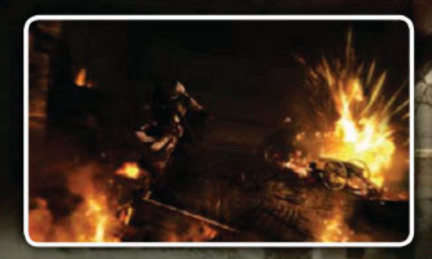

RÍTMICO. Connor usará 2 armas en combate y tendremos que pensar qué utilizar con cada tipo de soldado (cada uno podrá parar un tipo de ataque).


INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Los soldados presentarán reacciones curiosas, como alinearse para fusilarnos, aunque tengas un escudo humano...

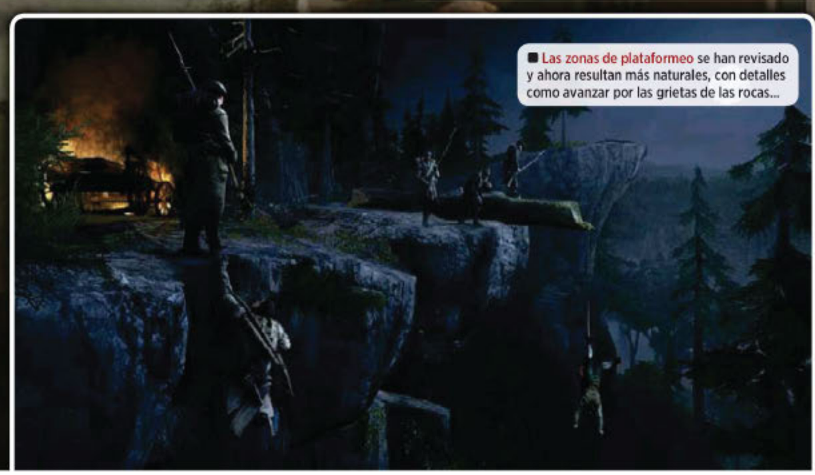
» misiones de la trama se inspirarán en hechos reales, como el llamado "motín de té". En estas misiones descubriremos cómo los colonos trafican con el té y nuestro cometido, a lo largo de varias misiones, consistirá en acabar con un grupo de contrabandistas, para luego destruir la carga en puntos del puerto para acabar rememorando los hechos reales: lanzar al mar todo el cargamento de un barco (podremos optar por tirar nosotros las cajas o proteger a los que lo hacen). Sobra decir que estas misiones de la trama principal tendrán uno o dos objetivos extra, como no usar un determinado arma o no ser detectados, y solo si los cumplimos conseguiremos la sincronización total de la memoria, como en anteriores *AC*.

¡A las barricadas!

Dentro de este convulso marco, Connor tomará parte siempre de la causa más justa para la mayoría, sin olvidar nunca sus raíces indias. Sirvan como ejemplo las mencionadas misiones del motín del té. Connor decide participar para evitar que otro personaje histórico, el británico William Johnson (fundador de Johnstown, Nueva York), se hiciera con los terrenos de los mohawk. Y no será el único caso: Connor también ayudará a la población civil de diversas formas, como combatiendo a los implacables recaudadores (habrá numerosos grupos molestando por las calles/casas a los civiles y podremos "eliminarlos") o participando en los contratos de liberación (los conseguiremos en una taberna, donde conoceremos a otros miembros del clan de los asesinos). En nuestra hacienda también contaremos con la ayuda de otros miembros de la "resistencia", como Achilles, un esclavo que, por lo que hemos podido ver, hará las veces de Leonardo Da Vinci y nos proporcionará algunos de nuestros utensilios (como los dardos con cuerda), con






Las zonas de plataformeo se han revisado y ahora resultan más naturales, con detalles como avanzar por las grietas de las rocas...



Los combates son más "naturales": se ha eliminado la sensación de estar en un "ruedo" y que los enemigos nos atacan por turnos.

El juego llegará doblado al castellano. Nosotros ya lo hemos oído y, como anteriores entregas, será muy, muy profesional.





Nada se ha descuidado: ni siquiera el multijugador, que hasta ahora podía parecer más "anecdótico", y que ofrecerá divertidos modos cooperativos.

los que podremos herir y atraer a los enemigos o incluso colgarlos de un árbol. Paralelamente, la lucha contra los templarios también estará activa en la actualidad, en el tiempo de Desmond. No hemos visto nada de esta parte del juego, pero sí recibimos algunos emails en el Animus mientras estábamos reviviendo las secuencias de Connor...

Las novedades y guiños continúan...

Junto con todo lo mencionado, *ACIII* ofrecerá también mejoras en otros frentes. Quizá la más importante sea el sistema de combate, que ahora se basará mucho más en las contras. Con ● bloquearemos los ataques de los rivales, mientras que con el resto de botones realizaremos ataques con el arma principal, la secundaria o incluso barridos o derribos. A esto hay que sumar que habrá enemigos que podrán bloquear nuestros ataques y que serán sólo débiles a determinadas contras, por lo que, en general, será menos aporreabotones que en anteriores entregas y mucho más estratégico. Incluso tendrá detalles de inteligencia artificial bastante molones, como que el jefe de un grupo de soldados ordene un letal "fusilamiento" improvisado (con todos los soldados formando en batería). Tampoco faltará un interfaz más limpio y directo (tanto para elegir armamento principal y secundario, como trampas o los mencionados dardos con cuerda). Y dado que la extensión del juego es enorme, tampoco faltarán puntos de viaje rápido o detalles como cruzarnos con Aveline, la heroína de *ACIII Liberation* de PS Vita.

¿Y hemos dicho que *ACIII* tendrá multijugador con unas cuantas novedades, como el modo cooperativo para cuatro llamado "Manada de Lobos"?

Últimas impresiones

Nuestras primeras horas con *ACIII* no sólo nos han gustado, sino que también nos han devuelto las esperanzas en la saga. Tras el mejorable *Revelations*, *ACIII* sí que nos ha parecido un verdadero paso adelante, tanto desde el punto de vista técnico (animaciones, modelos de los personajes, animaciones faciales...) como jugable (caza, combate, mapeado...). Y, lo que es más importante, nos ha parecido muy divertido y variado, con muchas tareas para realizar. Tampoco podemos negar algunos defectos que hemos visto en esta beta (que esperamos se solucionen en la versión final), como ralentizaciones puntuales y unos entornos que se redibujan cerca de Connor (los elementos más alejados parecen más poligonales y con texturas menos detalladas). Son 2 detalles que, sin duda, no empañarán los majestuosos escenarios naturales abiertos. Añade un doblaje super-profesional, en el que incluso oiremos a Connor hablar mohawk real, y el resultado promete ser una de las producciones más cuidadas del catálogo de PS3. Un título que contará... y hará historia.

Y con modos multijugador ampliados

Lo que empezó siendo un "añadido", poco a poco está cobrando cada vez más entidad y peso dentro del juego. Y es que los modos multijugador de *ACIII* prometen ir un poco más allá, ofreciendo de nuevo modos para hasta 8 jugadores (algunos de ellos versiones actualizadas de los vistos en otros *AC*) junto con nuevas opciones, como el divertidísimo "Manada de Lobos", un modo cooperativo para 4 que bebe de los modos horda de otros juegos, pero que nos invita a realizar asesinatos múltiples sincronizados. Todo eso regado con un sinfín de mejoras, desde nuevas opciones de personalización a más mejoras, un nuevo interfaz y un largo etc.



MECÁNICAS DE JUEGO. Serán similares a lo visto en otras entregas y, así, tendremos el famoso disco para localizar a nuestros objetivos, podremos cerrar ciertas puertas si nos están persiguiendo, ocultarnos en carros...



DOMINIO. Como en los shooter subjetivos, se trata de retener el control de 3 puntos clave del mapa y acumular puntos hasta alcanzar el tope. Pasar desapercibido es vital para controlar y dominar las zonas...



MANADA DE LOBOS. Modo cooperativo para 4, en el que sumamos más puntos si eliminamos los objetivos marcados de forma sincronizada. Al alcanzar ciertas cantidades de puntos, pasamos de nivel (25 por cada mapa).


"busca un trabajo
que te guste y no
tendrás que trabajar
un solo día de
tu vida."
Manelick Arias
axel springer

LA GRAN ... DE

Aunque se escuchen lejanos tambores "de guerra" que anuncian la llegada de la nueva generación de consolas (¿2014?), lo cierto es que en PS3 siguen "cayendo bombazos" como estos dos. Dos visiones de la guerra totalmente distintas que nos pondrán las cosas difíciles a la hora de elegir el shooter con el que estaremos jugando los próximos 12 meses. Y es que, más allá de cuestiones técnicas, cada uno ofrece un planteamiento radicalmente distinto. *Black Ops II* alternará operaciones post-guerra fría con otras ambientadas en el año 2025,



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

EXPEDIENTE

Nacimiento: 1999

Títulos de la serie: 14
- Medal of Honor (PSone, 1999)
- Medal of Honor Underground (PSone, GBA, 2000)
- Medal of Honor Allied Assault (PC, 2002)
- Medal of Honor Frontline (PS2, 2002)
- Medal of Honor Rising Sun (PS2, 2003)
- Medal of Honor Infiltrator (GBA, 2003)
- Medal of Honor Pacific Assault (PC. 2004)
- Medal of Honor European Assault (PS2, 2005)
- Medal of Honor Heroes (PSP, 2006)
- Medal of Honor Vanguard (PS2, 2007)
- Medal of Honor Airborne (PS3, 2007)
- Medal of Honor Heroes 2 (PSP, 2007)
- Medal of Honor (PS3, 2010)
- Medal of Honor Warfighter (PS3, 2012)

Ventas acumuladas: Electronic Arts no ha facilitado datos.

Entregas canceladas:
- Medal of Honor Fighter Command (vuelo)
- Medal of Honor Rising Sun 2

Récords:
- Estuvo en el libro Guiness de los videojuegos en 2008, como mejor saga de shooters bélicos.
- *Medal of Honor* dejó atrás la II Guerra Mundial en 2010. El juego ambientado en la guerra actual vendió más de 2 millones de copias durante la campaña navideña de ese año.

Alternancia: casi toda la saga ha sido desarrollada por Dreamworks, que se transformó en EA Los Angeles y Danger Close Games (hablamos de las entregas para consola). Desde hace dos años se alternan *Medal of Honor* y *Battlefield* para que todas las navidades haya un shooter de EA.

La curiosidad: la primera entrega de la saga fue creada por Steven Spielberg y su compañía Dreamworks. Ha seguido el camino inverso de *Call of Duty*: primero salió en consola y de ahí salto al PC.

BATALLA PS3

mientras que *Warfighter* se ha basado en misiones y situaciones reales (como el atentado del metro de Madrid) para contarnos la historia de un soldado ficticio. A esto hay que sumar sus distintos enfoques del multijugador, sus distintos artilugios e ingenios militares, poder jugar con unidades de operaciones especiales reales, la personalización de armas... Si aún no tienes claro cuál va a ser tu "guerra", no dejes de leer estas páginas...

CALL OF DUTY BLACK OPS II

EXPEDIENTE

Año de nacimiento: 2003

Títulos de la serie: 18

- Call of Duty (PC, 2003)
- Call of Duty Finest Hour (PS2. 2004)
- Call of Duty 2 (PC, 2005)
- Call of Duty Big Red One (PS2, 2006)
- Call of Duty 3 (PS2, PS3 2007)
- Call of Duty Roads to Victory (PSP, 2007)
- Call of Duty Modern Warfare (PS3 2007)
- Call of Duty World at War (PS3, 2008)
- Call of Duty World at War Final Fronts (PS2 2008)
- Call of Duty Modern Warfare Mobilized (NDS, 2009)
- Call of Duty Modern Warfare 2 (PS3, 2009)
- Call of Duty World at War Zombis 1 y 2 (IOS, 2009)
- Call of Duty Modern Black Ops (PS3, 2010)
- Call of Duty Modern Warfare 3 (PS3 2011)
- Call of Duty Black Ops Zombies (IOS, 2011)
- Call of Duty Black Ops II (PS3, 2012)
- Call of Duty Black Ops Declassified (PS Vita, 2012)

Ventas acumuladas: más de 100 millones de copias.

Entregas canceladas:

- Call of Duty Devil's Brigade
- Call of Duty 3rd Person shooter (desarrollado por Sledgehammer)

Récords:

- *MW3* vendió 6,5 millones de copias en las primeras 24 horas.
- *Black Ops* es el *COD* más vendido, con más de 25 millones de copias.
- *Black Ops* es la entrega que más DLC ha vendido (14 millones de packs).

Alternancia: principalmente son dos estudios los que desarrollan la saga. Por un lado Infinity Ward, la creadora original, responsable de los *COD* originales y la saga *Modern Warfare*. Por otro lado están Treyarch, quienes han creado *Black Ops* y *World at War*. Otros estudios que han intervenido han sido Gray Matter, Rebellion...

La curiosidad: los principales fundadores de Infinity Ward trabajaron en 2015 Inc, los desarrolladores de *Medal of Honor Allied Assault* (PC).



■ *Black Ops II* ofrecerá un modo campaña que alternará misiones en los años 80 y en el 2025...



■ Afganistán, Los Ángeles, Panamá, Nicaragua... Cada nivel/misión se ambientará en diferentes partes del mundo.



SUS 3 PUNTOS FUERTES



■ **CAMPAÑA.** Promete contar con una buena trama y guión, además de ofrecer 2 ambientaciones (en los años 80 y el 2025), múltiples finales, misiones Strike Force y mucho más.



■ **VARIEDAD.** Remozado modo Zombis (podría tener historia), modo de entrenamiento "offline" como el de *Black Ops*, modos online para apostar y mucho más.



■ **ONLINE.** Para 18 jugadores, con nuevas posibilidades como combates entre 6 equipos de 3 jugadores, nuevas opciones para crear clase, opciones para comentar las partidas y más.

UNA VENTANA A LA GUERRA DEL **FUTURO**

CALL OF DUTY® BLACK OPS II

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER SUBJETIVO | 13 DE NOVIEMBRE

Consagrado como el rey de los shooters subjetivos desde hace varios años, *Call of Duty* se enfrenta este año al difícil reto de superarse a sí mismo... En PS3 lleva ya la friolera de 7 juegos y, tras pasar por la II Guerra Mundial, los conflictos modernos e incluso la Guerra Fría, parece que se está quedando sin frentes donde "batallar". A eso hay que sumar las críticas de los fans, enfocadas principalmente a que las campañas resultan excesivamente cortas y con situaciones muy guionizadas o que el modo online apenas ha evolucionado desde hace unos años, defectos que ponen de manifiesto el tan rumoreado agotamiento de la saga.

Por lo poco que se ha podido ver y jugar, parece que Treyarch ha tomado nota de todas estas quejas y quiere fortalecer estas debilidades. Así, la campaña individual promete ser la más larga y rejugable de todas. Y es que alternará misiones en los años 80, en las que manejaremos a Frank Woods (del primer *Black Ops*) en zonas como Nicaragua, Afganistán o Panamá; con situaciones en el 2025, en las que manejaremos a David Mason, el hijo del prota de *Black Ops*, quien tendrá que dar caza al nuevo "villano", Raúl Menéndez, que se ha hecho con los controles de las fuerzas no tripuladas de USA y China provocando el caos. Además, durante la campaña habrá varios puntos en los que tendremos que afrontar misiones "Strike Force", que tendrán lugar en entornos abiertos (como los de los mapas multijugador) y que dejarán al jugador un papel doble. Por un lado seremos "comandantes" de nuestras tropas y podremos desplegar soldados y drones en las zonas que queramos. Después, podremos elegir el soldado o unidad que queremos manejar en las refriegas, teniendo en



■ Las primeras partidas online nos han parecido un poco más rápidas y dinámicas que en otros *COD*.



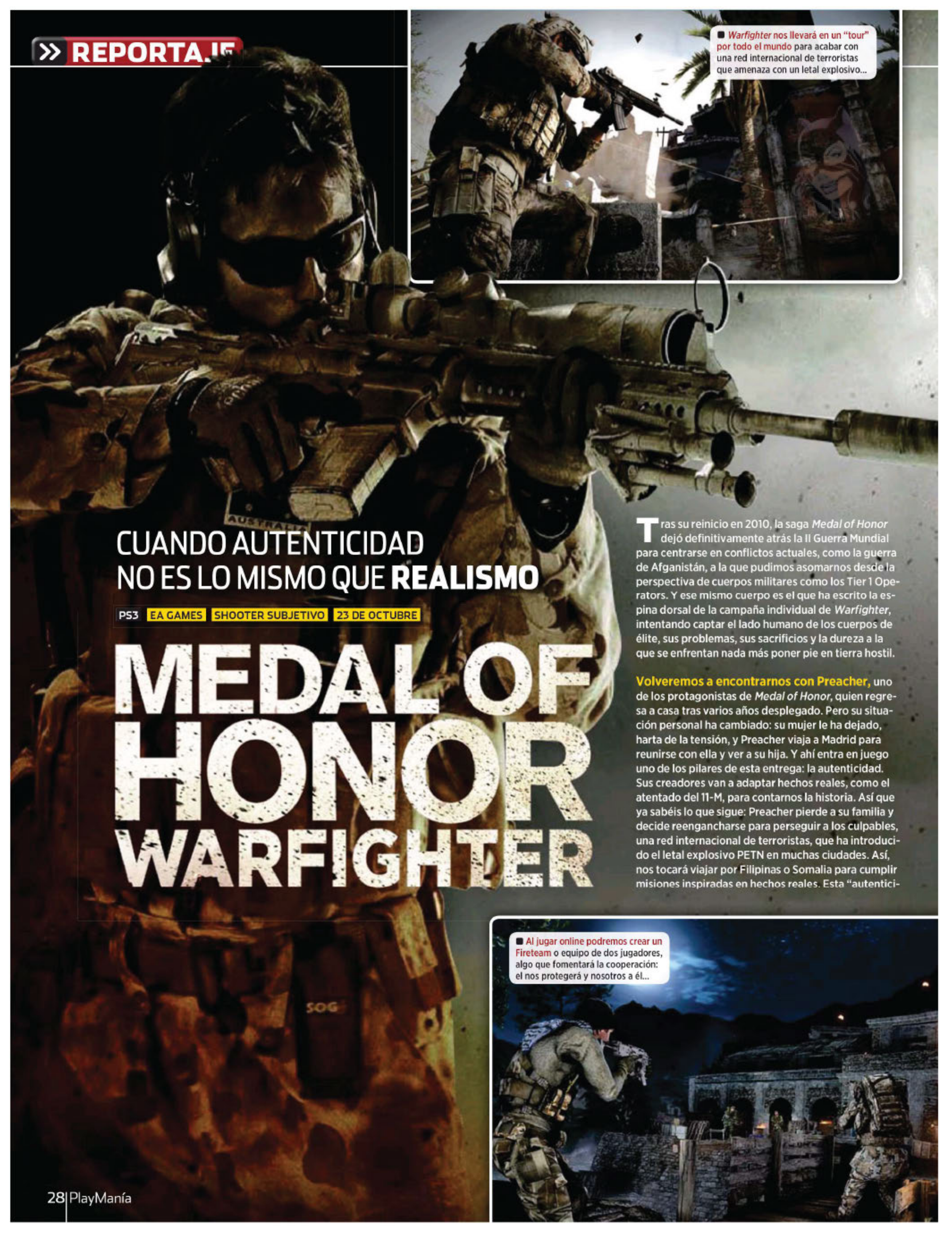


Los niveles Strike Force de la campaña serán como un mapa multijugador con objetivos y bots, en los que podremos elegir que unidad o dron

Los drones voladores o los robots terrestres armados serán dos de los artefactos nuevos que podremos usar.

cuenta que habrá diversos objetivos para cumplir y que nuestro éxito o fracaso en estas misiones afectará al final de la historia, con detalles como que habrá diversos niveles de victoria o fracaso en cada misión (por ejemplo, según los objetivos que cumplamos) y que en ocasiones se nos dará a elegir más de una misión Strike Force (y la elección también afectará al final de la campaña). Todo ello regado con armamento futurista, como miras que nos permitirán ver a través de paredes o emisores de ondas que aturdirán a los enemigos, un mejorado apartado técnico con animaciones faciales más realistas y un cuidado doblaje al castellano.

El multijugador también se está reforzando con un montón de mejoras aquí y allá para seguir siendo el rey del género, con unas opciones que prometen ser más completas que nunca. Para empezar, se introducirán opciones para la retransmisión de las partidas, tanto desde el punto de vista del Stream o retransmisión por Internet, como para comentar las partidas. Habrá nuevos modos como Punto Caliente, nuevas opciones como "trifulcas" entre 6 equipos de 3 jugadores, más opciones de personalización (tanto de las armas, como de la placa de jugador o a la hora de crear nuestra clase), un nuevo sistema llamado League Play que nos adjudicará a un grupo de jugadores según nuestra habilidad, nuevos desafíos, modo zombi mejorado (se rumorea que tendrá modo historia), nuevos modos de apuesta y un larguísimo etc. Vamos, que *Call of Duty* parece haberse rearmado para seguir siendo el aspirante número 1 al trono de los mejores shooters de PS3...



Warfighter nos llevará en un "tour" por todo el mundo para acabar con una red internacional de terroristas que amenaza con un letal explosivo...

CUANDO AUTENTICIDAD NO ES LO MISMO QUE **REALISMO**

PS3 | EA GAMES | SHOOTER SUBJETIVO | 23 DE OCTUBRE

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

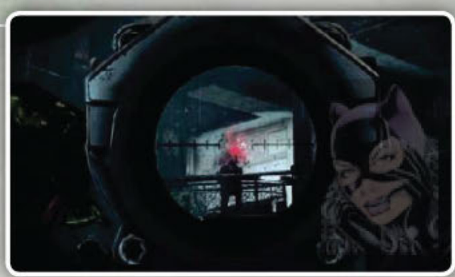
Tras su reinicio en 2010, la saga *Medal of Honor* dejó definitivamente atrás la II Guerra Mundial para centrarse en conflictos actuales, como la guerra de Afganistán, a la que pudimos asomarnos desde la perspectiva de cuerpos militares como los Tier 1 Operators. Y ese mismo cuerpo es el que ha escrito la espina dorsal de la campaña individual de *Warfighter*, intentando captar el lado humano de los cuerpos de élite, sus problemas, sus sacrificios y la dureza a la que se enfrentan nada más poner pie en tierra hostil.

Volveremos a encontrarnos con Preacher, uno de los protagonistas de *Medal of Honor*, quien regresa a casa tras varios años desplegado. Pero su situación personal ha cambiado: su mujer le ha dejado, harta de la tensión, y Preacher viaja a Madrid para reunirse con ella y ver a su hija. Y ahí entra en juego uno de los pilares de esta entrega: la autenticidad. Sus creadores van a adaptar hechos reales, como el atentado del 11-M, para contarnos la historia. Así que ya sabéis lo que sigue: Preacher pierde a su familia y decide reengancharse para perseguir a los culpables, una red internacional de terroristas, que ha introducido el letal explosivo PETN en muchas ciudades. Así, nos tocará viajar por Filipinas o Somalia para cumplir misiones inspiradas en hechos reales. Esta "autentici-

Al jugar online podremos crear un Fireteam o equipo de dos jugadores, algo que fomentará la cooperación: él nos protegerá y nosotros a él...



La edición especial incluye un pack de mapas multijugador extra, con dos escenarios inspirados en Pakistán.



Armamento, miras, explosivos, tecnología... Todo lo que utilicemos en batalla existe en la realidad. Otra muestra de la autenticidad del juego.



El juego será "auténtico" en cuanto a las situaciones, pero la acción será bastante "peliculera" y exagerada...



dad" no va a significar que el desarrollo sea realista (aunque tendrá un modo de dificultad en el que con un tiro estaremos muertos). De hecho, el desarrollo será tan explosivo y exagerado como en otros shooters bélicos actuales. Tan pronto estaremos disparando a un grupo de enemigos en tierra como manejando un arma fija desde un helicóptero o pequeños robots fuertemente armados. Tras probar la campaña podemos afirmar que es muy divertida, aunque técnicamente no sorprenda.

En cuanto al multijugador, esta vez también desarrollado por Danger Close, ofrecerá novedades. Por ahora sólo hemos probado el nuevo modo Home Run!, que destaca por ser muy rápido y dar un giro al clásico Captura la Bandera. Hay 2 banderas y el objetivo es capturar una y llevarla de vuelta a nuestra base, mientras que el equipo defensor debe evitarlo (jugamos sin respawn un total de 10 rondas, 5 como atacante y 5 como defensor). Lo probamos 4 vs 4, con la opción de jugar haciendo pareja o Fireteam con otro jugador, otra de las señas de identidad de este *MoH*. Y es que, aunque no habrá campaña cooperativa, jugando online podremos hacer equipo con otro jugador, lo que le dará un toque táctico que habitualmente los shooters no suelen explotar al máximo (uno puede ser francotirador, el otro protegerle...). Aparte del modo Home Run! sólo se han confirmado los típicos "Dominación" y "Demolición", aunque habrá más. Por otra parte, para evitar polémicas, no enfrentará a los cuerpos especiales contra los insurgentes, si no que ofrecerá 12 cuerpos de élite de todo el mundo y, aunque no habrá ninguno español, podrás "adoptar" la nacionalidad española y contribuir a un ránking mundial por naciones. Desde luego, *Warfighter* está demostrando tener ideas propias...





El motor gráfico Frostbyte 2 pondrá en pantalla unos modelos más detallados. Saltará a la vista...

SUS 3 PUNTOS FUERTES



CAMPAÑA. Se inspirará en sucesos reales, como el atentado de Madrid del 11-M, para contarnos una historia "de ficción", centrada en el sacrificio personal de los cuerpos especiales.



COMPETITIVO COOPERATIVO. Al jugar online se introducirá un nuevo elemento, el Fireteam o juego por parejas, dentro de un equipo más grande. Así se potenciará la camaradería...



ORGULLO NACIONAL. Jugando online podremos elegir entre 12 cuerpos especiales (ninguno español) y 123 nacionalidades para que los países compitan en el ránking.

DOMINANDO LOS PUNTOS CLAVE DE LA CONTIENDA

Como en una batalla real, cada título ya ha "desplegado" sus principales fuerzas para dominar los puntos clave de la contienda, como la campaña, el modo multijugador o el apartado técnico. Y por ahora, a falta de algunos datos, la contienda se está desarrollando así...

CAMPAÑA INDIVIDUAL

HISTORIA Y GUIÓN

Black Ops II: la trama nos planteará un nuevo conflicto mundial, ambientado en el 2025, en el que un antiguo guerrillero de la resistencia controla los drones de China y EE.UU. provocando el caos. El guión lo firma David S. Goyer, co-guionista de "Batman Begins" y "El Caballero Oscuro".

MoH Warfighter: nos invitará a desarticular una red de terroristas que amenaza con usar un nuevo y peligroso explosivo. La trama la han escrito los propios Tier 1 Operator (el cuerpo de élite que protagonizó *MoH*) durante los períodos de inactividad.

AMBIENTACIÓN

Black Ops II: alternará operaciones en los años 70-80 en distintas partes de sudamérica con situaciones en el futuro, como en el Los Angeles de 2025.

MoH Warfighter: se ambientará en la actualidad y nos llevará por multitud de países, como Somalia, Filipinas, Europa del Este... y más.



DESARROLLO

Black Ops II: introducirá varios elementos para romper la linealidad típica del género, como los niveles Strike Force, en los que decidiremos donde desplegar tropas, elegiremos qué soldado controlar... Nuestras decisiones afectarán al final del juego.

MoH Warfighter: cada misión intentará recrear una situación real, aunque desde una óptica muy peliculera. No se trata de ser realista, sino "auténtico". Además, incluirá un modo Hardcore: si recibes un tiro estás muerto.



APARTADO

MOTOR GRÁFICO

Black Ops II: Treyarch asegura estar utilizando el motor gráfico IW 4.0, una nueva versión del motor de la saga, que además usa la tecnología de streaming de texturas de *Modern Warfare 2*. A priori, por lo que hemos visto, no se nota un salto importante.

MoH Warfighter: al igual que *Battlefield 3*, correrá sobre una versión adaptada a consola del motor gráfico Frostbite 2. Y, como el reinicio de la saga de 2010, lucirá bien, con algunos detalles logrados, pero sin excesivos alardes...

MODO MULTIJUGADOR

VARIEDAD DE MODOS

Black Ops II: aparte de los habituales Cuartel general, Demolición o Combate a Muerte por Equipos, incluirá modalidades nuevas, como Punto Caliente (una versión de Cuartel General), muy orientadas a las partidas comentadas de los eSports.

MoH Warfighter: por ahora se han desvelado los típico Dominio o Demolición, a los que se sumarán modos más enfocados a los eSports, como el mencionado Home Run!



NOVEDADES

Black Ops II: incluirá opciones como "escoge 10" a la hora de crear clases, pudiendo jugar sin armas secundarias o explosivos. Y League Play nos asignará a un grupo de jugadores de nivel similar, para evitar partidas desiguales. Sin olvidar las rachas de puntos, nuevas ventajas...

MoH Warfighter: incluirá la opción Fireteam, con el que podremos crear equipo y jugar de forma cooperativa con otro jugador incluso dentro de un equipo más grande. EA no ha desvelado muchas más novedades del multijugador... al menos por ahora.

DETALLES EXCLUSIVOS

Black Ops II: modo zombis (que parece que tendrá modo historia), modo entrenamiento, apuestas, CODcasting (opciones para comentar las partidas), streaming de partidas por Internet...

MoH Warfighter: podremos manejar a 12 cuerpos especiales de todo el mundo (SAS, GROM...). No habrá españoles, pero podremos competir para dejar a España en lo más alto en una competición paralela (cada baja contará).



OTRAS CARACTERÍSTICAS

EDICIONES ESPECIALES

Black Ops II: contará con las habituales edición Hardened (caja metálica, DLC...), así como la edición Paquete de Ayuda, con un drone cuadrotor funcional y muchos más contenidos.

MoH Warfighter: nada tan espectacular. Sólo habrá una edición limitada que nos permite desbloquear una unidad del modo online, un pack de mapas y nos da acceso a la beta de *Battlefield 4* (si reservas el juego antes del lanzamiento).



TÉCNICO

DOBLAJE

Black Ops II: casi todos los personajes principales del *Black Ops* original mantendrán sus voces en castellano, es decir, volverán a doblarlos los mismos actores. Y eso se agradece.

MoH Warfighter: también llegará doblado al castellano y aunque habrá muchos personajes nuevos, los que salían en el anterior *MoH*, como Preacher, también mantendrán la misma voz en castellano.



Dishonored será una aventura en primera persona desarrollada por los franceses de Arkane Studios y editada por Bethesda.

PS3 BETHESDA AVENTURA DE ACCIÓN 11 DE OCTUBRE

DESHONRADO, PERO CON GANAS DE **VENGANZA**

DISHONORED™

Al igual que su protagonista, *Dishonored* llega sin hacer mucho ruido pero con armas de sobra para colarse entre los mejores juegos de un otoño cargado de bombazos.

El 11 de octubre Bethesda nos tiene preparados un juego muy especial. Se trata de *Dishonored*, una aventura en primera persona que nos sumergirá en una ambientación nunca vista con un desarrollo que puede recordarnos, salvando las distancias, a clásicos del género como *BioShock*, *Deus Ex: Human Revolution* o *Half-Life 2*. De hecho, Viktor Antonov, el diseñador de Ciudad 17, es uno de los responsables del juego y ha trabajado codo con codo con Arkane Studios, una compañía con experiencia a la hora de desarrollar envolventes títulos bajo una perspectiva subjetiva como *Dark Messiah of Might & Magic* o el mucho más rolero *Arx Fatalis*, juegos que triunfaron en PC y consolas de Microsoft aunque ninguno llegó a salir en ninguna de nuestras plataformas.

Bajo una ambientación con no pocos toques "steampunk", que combina toques futuristas con detalles que nos remiten al Londres victoriano, *Dishonored* nos pondrá en la piel de Corvo, un escolta real acusado injustamente de magnicidio, que será perseguido por toda la ciudad por los guardias de la Emperatriz. No sabemos qué ha pasado, pero deberemos probar nuestra inocencia realizando, sin apenas apoyos, misiones principales y secundarias en un entorno bastante abierto. Menos mal que Corvo contará con extraordinarios poderes que podremos combinar a nuestro antojo. Y es que una de las mayores virtudes de *Dishonored* es que nos permitirá resolver las situaciones que se nos van planteando de formas muy distintas. La demo que jugamos para ilustrar este

ESTUVIERON AQUÍ



Arkane Studios son los creadores de *Dishonored*. Este estudio francés es responsable de éxitos como *Arx Fatalis* o *Dark Messiah of Might & Magic* (aunque ninguno para una consola de Sony). En el juego tambien han trabajado Harvey Smith (*Deus Ex*) y Viktor Antonov (*Half-Life 2*). Alistair Hatch, European PR Manager de Bethesda, nos lo presentó en Madrid.

Manejaremos a Corvo, un escolta real acusado de magnicidio y perseguido por todos. Menos mal que tenemos poderes para defendernos, como invocar plagas de ratas o teletransportarnos.



avance iba encaminada precisamente a mostrarnos eso: se nos plantea un objetivo y de nosotros depende cómo alcanzarlo usando unos poderes u otros y eligiendo entre distintos caminos.

Nuestra misión es sencilla: infiltrarnos en una mansión donde se celebra un baile de máscaras para asesinar a lady Boyle, su anfitriona. Aunque en la versión final del juego adquiriremos los poderes de forma progresiva, en esta beta estaban todos abiertos para que pudiéramos probarlos. Hay poderes ofensivos, como lanzar una violenta ráfaga de viento contra nuestros adversarios que los mandará "a freír espárragos" emulando al gran dovahkiin y su ya mítico Fus Ro Dah. Pero muchos otros están destinados hacia la infiltración pura y dura. Podremos usar una visión oscura que nos permite ver a través de las paredes. También será posible poseer temporalmente ratas, peces, perros y la mayoría de los enemigos humanos. Esto nos permitirá colarnos por las alcantarillas (siendo ratas o peces) o acceder a ciertas áreas restringidas sin peligro, suplantando a un guardia. También podemos detener el tiempo o teletransportarnos rápidamente a lugares cercanos (lo que nos puede ayudar a salvar abismos, saltar entre balcones...). Eso sí, para que todos estos poderes funcionen tendremos que tener suficiente maná.
Y no nos olvidamos de las armas, que si las cosas se ponen feas, Corvo puede huir... o defenderse. En la mano derecha siempre llevamos un puñal, pero en la »

LAS HABILIDADES

Corvo contará con extraordinarios poderes, tanto ofensivos (lanzar a los enemigos por los aires, invocar una plaga de ratas...) como otros más orientados al sigilo (poseer animales o humanos, ver a través de las paredes, detener el tiempo... Necesitan "maná" para funcionar.








Aunque Dishonored concede libertad al jugador para que decida cómo jugar, el sigilo suele ser mejor opción que la confrontación directa... Avisados quedáis.


En bastantes ocasiones tendremos que tomar decisiones que afectarán al devenir de la trama. Nos contaron que habrá diferentes finales.



izquierda podemos equiparnos el poder que deseemos o bien armas como ballestas, pistolas... (un poco al estilo *BioShock*). Eso sí, la confrontación directa no suele ser la mejor opción en *Dishonored*, sobre todo si nos topamos con los tall-boys, unos guardias acorazados que van sobre dos largas "patas" mecánicas y que nos pondrán en serios aprietos...
Volviendo ya a la misión, observamos el entorno y vimos que podríamos infiltrarnos en la mansión a través de las malolientes alcantarillas si poseíamos un pez o una rata. Pero no nos apetecía ensuciarnos, así que preferimos acceder a un edificio cercano para después adentrarnos en la mansión Boyle saltando entre balcones y evitando a los guardias.
Una vez dentro de la fiesta de máscaras nos encontramos con otro problema: hay tres ladys Boyle, o mejor dicho, tres mujeres que visten como ella y que llevan su máscara. ¿Cuál es la culpable? Podemos ir por las bravas, matar a las tres y misión cumplida. Pero esto podría tener funestas consecuencias: mataríamos a dos inocentes y nos llevaría a un combate desigual contra los guardias de la mansión. Por ello, preferimos mezclarnos con los aristócratas de la fiesta (Corvo lleva su propia máscara, aunque sea muy fea como se encargarán de recordarnos algunos de los invitados) y, mientras les robamos la cartera, buscar información por todos los rincones de la mansión, accediendo a los lugares restringidos suplantando a guardias o colándonos, como ratas, en los conductos de ventilación. Al final encontramos pruebas concluyentes y eliminamos limpiamente a la culpable. Os aseguramos que no pegamos ni un solo tiro en toda la misión (porque no quisimos, claro).

La oscura y decadente ambientación (con toques futuristas y detalles que remiten al Londres victoriano) será otro de sus puntos fuertes.

De hecho, uno de los grandes retos que planteará *Dishonored* es acabar el juego sin matar a ningún enemigo. Según nos comentaron sus responsables, esto será posible aunque es muy difícil. y requiere paciencia y pensar un poco. ¿Queréis un ejemplo? Hay un momento del juego en el que tendremos que participar en un duelo a muerte (sí, como los del Oeste). ¿Cómo se puede salir vivo de un duelo sin matar a tu rival? Pues se puede, pensando un poco y aprovechando al máximo nuestros poderes.
Lo que más nos ha gustado de este nuevo contacto con *Dishonored* es que, efectivamente, ofrece mucha libertad para resolver las distintas situaciones y gran libertad de movimientos (lo que desembocará en distintos finales). Además, su original ambientación (entre futurista, decadente y victoriana) nos tiene hechizados. Pero no os vamos a engañar: el juego no es gráficamente deslumbrante, aunque cumple perfectamente con su cometido en este sentido.
Dishonored será una aventura en primera persona diferente (pese a su perspectiva no podemos llamarle shooter). Salvando las distancias, está en la línea de éxitos como *Half-Life 2*, *Deus Ex* o los *BioShock*. Comparte con ellos una ambientación absorbente, originales armas y poderes y bastante libertad de acción. El mes que viene veremos si está a su altura.

CON LO MEJOR DE CADA CASA


BIOSHOCK


DISHONORED

ARMAS Y PODERES
Como en *BioShock*, *Dishonored* nos permitirá alternar armas al uso con poderes. En *BioShock*, para usar los plásmidos teníamos que tener ADAM y aquí también hay una barra de "maná". La ambientación decadente y el paralelismo Big Daddy/Tall-Boy serían otros puntos en común.


DEUS EX: HUMAN REVOLUTION


DISHONORED

TÚ DECIDES CÓMO JUGAR
Deux Ex: Human Revolution nos permitía encarar los enfrentamientos desde la acción o el sigilo y las situaciones se podían resolver de distintas maneras. En *Dishonored* vamos a encontrar ese mismo planteamiento pero potenciado, ya que algunos objetivos se presentan aleatoriamente.


HALF-LIFE 2


DISHONORED

GRAN DISEÑO
La ambientación "steampunk" de *Dishonored*, mezclando el Londres victoriano con toques futuristas, es inconfundible. El diseño corre a cargo de Viktor Antonov, creador de la Ciudad 17 de *Half-Life 2*. Y se nota. Los Tall-Boys también recuerdan a sus "trípodes".

LA ÚLTIMA BATALLA COMIENZA

MILLA JOVOVICH

RESIDENT EVIL: VENGANZA

EN 3D

EN CINES 5 DE OCTUBRE

WWW.RESIDENTEVILVENGANZA.COM

DISFRUTA DE RESIDENT EVIL: VENGANZA EN CINES Y ADEMÁS NO TE PIERDAS LAS ENTREGAS ANTERIORES

EN 







TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA JAPONESA DE TOKYO GAME

LAS CLAVES DE LA FERIA

1 Sony y sus anuncios

Ha sido la compañía que más alegrías ha dado: ha confirmado que PS Plus llega a Vita en noviembre, que la tienda de PS Mobile abrirá a principios de octubre, se siguen lanzando juegos para PSP (como *Final Fantasy III*, que ya está en nuestro Store)...

2 Más juegos de móvil

Poco a poco, muchas compañías están apostando más por los teléfonos inteligentes que por las consolas tradicionales. Este año se ha visto claro que dos colosos de la materia, GREE y SNS, vienen pisando muy fuerte... Sirva como ejemplo *Metal Gear Social Ops*...

Del 20 al 23 de septiembre, se celebró la feria más importante de Japón, donde un año más quedó muy claro que el mercado oriental cada vez tiende más a los teléfonos inteligentes y la tabletas...

Puede sonar un tanto desolador, pero lo cierto es que los desarrolladores japoneses parecen haber perdido parte de su interés por las consolas. No es que no las apoyen, ya que se han anunciado títulos nuevos y sigue habiendo lanzamientos. Pero la realidad es que, año tras año, los juegos para móviles van ganando terreno (se estima que el 70% de lo mostrado en la feria era para móvil/tablet). A nosotros nos suenan a chino, pero compañías como GREE y SNS han acaparado parte de la atención con títulos como *Metal Gear Solid Social Ops*... Aparte de esta tendencia, Sony aprovechó la feria para dar muchos alegrones a los usuarios de sus consolas, como la presentación oficial del nuevo modelo de PS3 (del que ya habréis visto más detalles en la sección de noticias), la confirmación de que PS Plus llegará a Vita en noviembre o la puesta en marcha de la tienda PS Mobile a principios de octubre y, a priori, con unos precios competitivos para sus títulos (desde 0,50 a 6 € aproximadamente). Y, por supuesto, tampoco faltaron los juegos orientados al mercado nipón, como el espectacular *Yakuza 5*, o un montonazo de nuevos anuncios para las portátiles (PSP incluida). Y tampoco faltó el sempiterno *Monster Hunter* que tantas masas arrastra allí, que por ahora sigue siendo coto exclusivo de 3DS y Wii U. Muchos de estos títulos tienen visos de llegar a occidente, aunque otros, como la versión para Vita de *Senran Kagura*, el juego de las ninjas "pechugonas", lo tiene muy difícil... En cualquier caso, la feria ha vuelto a ser un éxito de público, con 223.753 visitantes (1000 más que el año pasado) que ponen de manifiesto que, ya sea en móvil o en consola, los japoneses siguen interesados en jugar, sea donde sea. ●

VIDEOJUEGOS SHOW 2012

3 El nuevo diseño de PlayStation 3

Se llevaba rumoreando muchos meses, pero finalmente la compañía nipona aprovechó la feria para presentarla de forma oficial (y más colores para Vita). Eso sí, esperábamos un precio más "popular"...



4 Aniversarios y merchandising

Muchas compañías aprovechan para vender el merchandising de sus juegos y sagas, como Square Enix. Incluso se aprovechó la feria para celebrar el 25 aniversario de Metal Gear y mostrar *Ground Zeroes*...



5 Más juegos para la nueva portátil...

Muchas compañías han presentado nuevos títulos para Vita, como Vanillaware y su adaptación HD del genial *Muramasa* de Wii, Sega y su *Samurai & Dragons*, *God Eater 2* de Namco Bandai y otros muchos.





En *Yaiba* manejaremos a un ninja que vuelve de entre los muertos para acabar con los muertos... vivientes.


Nos promete acción a lo *Ninja Gaiden*, con manchurrones de sangre incluidos, pero con una estética en plan dibujo animado que parece sentarle de lujo.

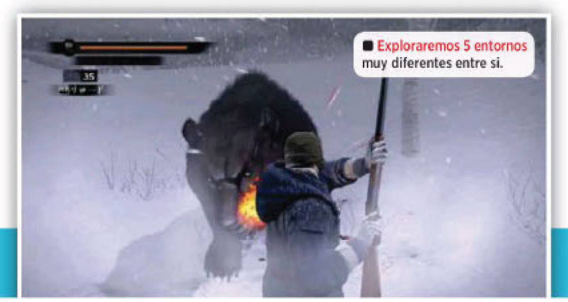


» Yaiba: Ninja Gaiden Z

Tras producir los dos primeros *Dead Rising*, Keiji Inafune no abandona los zombis y se une con el Team Ninja para crear un nuevo *Ninja Gaiden*.

Algunos días antes de que empezara el Tokyo Game Show, Keiji Inafune nos presentaba su nueva creación: *Yaiba*. El co-creador de *Megaman* y productor de los dos primeros *Dead Rising* (entre otros muchos títulos) nos mostró un trailer en el que una especie de ninja se abre paso a katanazos ante unas hordas de muertos vivientes. Pues ese ninja va a tener pedigrí. Porque Inafune está trabajando codo con codo con el Team Ninja y su *Yaiba* tendrá un apellido de lo más ilustre: *Ninja Gaiden Z*. Y los terceros en discordia son Spark Unlimited, el estudio responsable de juegos no demasiado "afortunados" como *Turning Point* o *Legendary*, que también van a arrimar el hombro en este proyecto mientras siguen trabajando en su proyecto más ambicioso y con el que pretenden redimirse: *Lost Planet 3*.
Como podemos ver en el trailer, *Yaiba: Ninja Gaiden Z* nos pondrá en el pellejo (nunca mejor dicho), de un guerrero muerto que vuelve a la vida precisamente para acabar con los no muertos, en un desarrollo que promete acción al estilo *Ninja Gaiden* (con festival de sangre incluida) pero bajo una estética en Cel Shading que promete darnos muchas alegrías.
Falta por saber si Yaiba nos ofrecerá un desarrollo "blandito" y accesible para todos como en el último *Ninja Gaiden* o si apostará por un desarrollo más exigente como en el primero, que a nosotros nos parece unos de los mejores beat' em ups de la última década.


Las vibrantes persecuciones en coche serán una de las novedades.


Exploraremos 5 entornos muy diferentes entre sí.

» Yakuza 5

Después de la "ida de pinza" de los zombis, los mafiosos japoneses continúan con sus entuertos en la entrega más ambiciosa de la serie.

PS3 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Fue una de las sensaciones de la feria. Y no sólo porque a los jugones japoneses les apasione esta saga. Lo decimos también porque la quinta entrega "numerada" de la serie *Yakuza* será la más grande y espectacular.
Esta entrega tendrá 5 protagonistas controlables. Volverán Kazuma Kiryu (que ahora se gana la vida como taxista en Fukuoka), Taiga Saejima (que vuelve a empezar el juego en prisión, como en *Yakuza 4*) y Shun Akiyama que continúa con sus negocios en Osaka, ciudad a la que llega Haruka buscando convertirse en una estrella del J-Pop. A ellos se les unirá Tatsuo Shinada, un jugador de béisbol que juega en los Nagoya Wyverns. Y se desarrollará en 5 ciudades (las ya citadas Fukuoka, Osaka y Nagoya que se unen a Sapporo y el ya mítico barrio de Kamurocho, en Tokio). El desarrollo será como en los anteriores, mezclando una historia "seria" con toques de humor (a base de abundantes secuencias de vídeo) y con múltiples misiones principales y secundarias. Eso sí, promete gran variedad (con novedades como persecuciones en coche o cazar osos) y más minijuegos (desde los clásicos dardos o bolos hasta echarnos unas partidas a clásicos como *Virtua Fighter 2* en el Club Sega). En cuanto al combate, se eliminarán las transiciones para que todo vaya más fluido y habrá nuevos golpes. Sólo falta por saber cuándo llegará aquí.







■ Los combates de *DmC* rebosarán acción por los cuatro costados. Podremos combinar distintas armas, realizar combos aéreos...

PS3 | CAPCOM | ACCIÓN | 15 DE FEBRERO

Devil May Cry

El estudio inglés Ninja Theory, autores de *Heavenly Sword* y *Enslaved*, ya tienen muy avanzado el "renacimiento" de Dante. Y cada vez pinta mejor...

El estudio inglés Ninja Theory ya está dando los últimos retoques al "reboot" de *Devil May Cry*. Como sabéis, se trata de una especie de reinicio de la serie, con un Dante más oscuro y con un cierto toque "emo" (y hasta con un toque "patriota", ya que le hemos visto con un parche de la bandera británica en la "chupa"). Pero dejando a un lado las polémicas sobre el nuevo diseño del protagonista (que las hubo y las seguirá habiendo hasta que salga el juego.), lo cierto es que este *DmC* cada día tiene mejor pinta y cada nuevo trailer que vemos nos convence más.
Este nuevo Dante es un joven cazademonios mitad ángel, mitad demonio. Gracias a este linaje tan especial, podremos acceder a dos tipos de poderes: celestiales y demoníacos, con habilidades como hacer que nuestra espada se convierta en otros tipos de armas. Tampoco faltarán su típica dupla de pistolas Ibory & Evony, así como otras armas, tipo los llamados Eyrx, una especie de guanteletes que encierran poderes devastadores. Por supuesto, podremos enlazar larguísimos combos mezclando las distintas armas y en el aire, como es típico de la saga. Sin embargo, todas estas armas y posibilidades de ataque os parecerán pocas ante la amenaza que se nos avecina: demonios de todos los tamaños y colores, con mención especial para los enormes jefes finales. Incluso los escenarios se pondrán en nuestra contra, modificándose en tiempo real para ponernos en dificultades (suelos que se inclinan, muros que se vienen abajo a nuestro paso...). Y ya está confirmado que Vergil, el hermano de Dante, aparecerá en el juego, aunque en principio no será un personaje controlable. Y tampoco faltará la típica fémina que acompañará al protagonista. Pero lo mejor de todo es que, por primera vez en la saga, Dante hablará nuestro idioma



Las portátiles siguen muy vivas

Al menos en Japón, las dos portátiles de Sony gozan de buena salud. A las novedades de Vita se unen nuevos juegos para PSP, que sigue viva allí.

God Eater 2

PSP/PSVITA | NAMCO BANDAI | ACCIÓN | 2012

La secuela de este juego de acción y rol con un fuerte componente cooperativo saldrá en Japón el año que viene tanto para PSP como para PS Vita. Ofrecerá nuevas armas, personajes y equipo.



■ *God Eater 2* apostará por la misma fórmula que el original y su trama se desarrollará tres años después del primero.

Muramasa

PS VITA | VANILLAWARE | ROL/ACCIÓN | 2013

PS Vita recibirá un remake HD de *Muramasa: The Demon Blade*, una pequeña joya en forma de Action RPG hasta ahora exclusiva de Wii y que llegará con contenidos descargables creados para la ocasión.



■ *Muramasa: The Demon Blade* es un Action RPG de los creadores de juegos como *Odin Sphere* o *Grim Grimoire*.

Saint Seiya Omega Ultimate Cosmo

PSP | NAMCO BANDAI | LUCHA | SIN CONFIRMAR

El 29 de noviembre saldrá en Japón este juego de lucha basado en el nuevo anime que presenta la "nueva generación" de Caballeros del Zodíaco (aunque también podremos manejar a los clásicos).



■ *Saint Seiya Omega* presenta nuevos personajes junto a Seiya y compañía. Al ser de PSP no sabemos si llegará aquí.





Metal Gear Rising será un juego de acción protagonizado por Raiden y su inseparable katana.

PS3 | KONAMI | ACCIÓN | 21 DE FEBRERO



» Metal Gear Rising Revengeance

Raiden "corta el bacalao" más que nunca en el Tokyo Game Show en un nuevo trailer repleto de acción con detalles que remiten a los *MGS* (diseño de enemigos, toques de infiltración...).

El ruido provocado por Hideo Kojima al anunciar la peli y la nueva entrega de la saga (*Metal Gear Solid: Ground Zeroes*) en el evento que celebraba el 25 aniversario de la saga *MGS* no debe hacernos perder de vista *Metal Gear Rising: Revengeance*. Un juego que brilló con mucha fuerza en el TGS gracias a un nuevo y espectacular trailer, que volvió a dejar claro que estamos ante un juego de acción muy cercano a *Bayonetta* (no en vano es de los mimos creadores). Efectivamente, vimos a Raiden moviéndose a la velocidad del rayo mientras practicaba todo tipo de cortes con su katana. También le vimos inutilizando cámaras de seguridad a katanazos, lo que nos lleva a pensar que, además de acción, habrá momentos en los que también tendremos que infiltrarnos (aunque sin pasarse).
Otro detalle que nos ha recordado a los *MGS* es el diseño de algunos personajes y enemigos, como esa pequeña IA de tres patas que se nos parece a Metal Gear Mk II de *MGS4*, o uno de los (supuestos) enemigos finales, que es parecido a Solidus Snake de *MGS2* pero en femenino y con más brazos. Dejando a un lado la estéril discusión de si es o no un "auténtico *MGS*", lo cierto es que *MGR: Revengeance* tiene una pinta impresionante. Gráficamente nos parece espectacular y a la hora de jugar promete ser divertidísimo gracias a sus combates repletos de posibilidades. Y a fin de cuentas eso es lo más importante, ¿no?



Puppeteer será un plataformas ambientado en un mundo de guiñol.

» Puppeteer

El mágico mundo de los teatrillos de marionetas servirá de marco para un plataformas muy especial con un apartado técnico que te sorprenderá.

PS3 | SONY | PLATAFORMAS/ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

La propuesta de *Puppeteer* ya nos sorprendió en la pasada GamesCom y su puesta de largo en la feria japonesa no ha hecho sino confirmas nuestras expectativas. Se trata de un juego de acción y plataformas muy especial, que nos trasladará al mágico mundo de los teatrillos de marionetas. Manejaremos al joven Kutaro, que una noche se despierta en el castillo del rey Moon Bear convertido en muñeco de guiñol y es decapitado. Nuestra misión será ayudarle a escapar y recuperar su cabeza, aunque podremos usar las cabezas de otras marionetas que nos vayamos encontrando por el camino y que nos concederán distintos tipos de poderes y habilidades. Podremos tener equipadas hasta tres cabezas y alternarlas con sólo pulsar un botón. Además, Kutaro contará con unas tijeras mágicas que nos permitirán interactuar de distintas formas con los escenarios (podremos, por ejemplo, cortar ciertas partes para abrirnos paso) o incluso planear haciendo círculos en el aire con ellas. Además, en todo momento nos acompañará un gatito que, entre otras cosas, "escaneará" los escenarios buscando cabezas que permanecen ocultas. Y podremos volver a los niveles previos con nuevas cabezas que nos permitirán acceder a zonas anteriormente inaccesibles. Sumadle un apartado gráfico muy original y tendremos una propuesta sorprendente y exclusiva de PS3... Aún sin fecha definida.



Además de intercambiarnos las cabezas, usaremos unas tijeras mágicas.







■ *Hokuto no Ken 2* ofrecerá combates a lo *Dynasty Warriors* y con la ambientación típica del manga "El Puño de la Estrella del Norte".

» Hokuto no Ken 2

Kenshiro y compañía volverán a "repartir estopa" en otro beat' em up que promete combates multitudinarios aún más espectaculares que en el anterior.

The Fist of the North Star: Ken's Rage 2 será una secuela en toda regla y nos regalará más combates multitudinarios en el mundo devastado que sirve de marco para un nuevo beat' em up, para gozo y deleite de los fans del manga. Así pues, volveremos a ponernos en la piel de Kenshiro, que atravesará niveles que tienen pinta de ser de nuevo bastante "pasillescos", dándole su merecido a cientos de enemigos que nos saldrás en oleadas. Además de numerosos golpes y combos, podremos emplear distintos elementos del escenario para atizar a los enemigos. Y por supuesto, al final de cada nivel nos esperará el jefe final de turno. Además de Kenshiro, en *Ken's Rage 2* aparecerán más de 10 personajes (algunos repiten, pero otros no salieron en el anterior), como Mamiya, Toki, Shin, Thouzen, Shachi, Fudo, Shen o Juda. Y muchos de ellos serán controlables. Un apartado técnico muy similar al del primero (no en vano esta secuela sale en febrero en Japón) rubrica un beat'em up dedicado a los fanáticos de esta serie.

» JoJo's Bizarre Adventure All Star Battle

Tras la revisión HD del clásico de Capcom, Namco coge el testigo.

PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | SIN CONFIRMAR

En el número anterior comentamos *JoJo's Bizarre Adventures HD*, la revisión en alta definición de un clásico de la lucha en PSone. Pues aprovechando que en Japón el manga sigue estando de actualidad, Namco y CyberConnect2 (autores de los juegos de Naruto) están desarrollando un juego de lucha exclusivo de PS3. Incluirá los siete primeros arcos argumentales, con lo que podemos esperar un buen elenco de personajes, entre los que no faltarán Joseph Joestar, Gyro Zeppeli o Jotaro Kujo. Presentará combates 2D en escenarios en 3D con un "cel shading" que busca la estética del manga. Esperemos que llegue aquí...



■ El nuevo juego de JoJo ofrecerá los 7 arcos argumentales y una estética "cel shading" muy cercana al manga.



OTROS ANUNCIOS

En el TGS se produjeron otros anuncios interesantes. Aquí os destacamos algunos, aunque no está claro que todos ellos terminen llegando a España... Habrá que esperar a próximos anuncios para dilucidarlo.

» Demon Tribe

PS VITA/PSP | SEGA | ACCIÓN | 2013

El famoso *Project Omega* de Sega finalmente se llamará *Demon Tribe* y será un juego de acción en tercera persona en el que los protagonistas se convertirán en demonios para combatir. Promete.



■ *Demon Tribe* se presentó en este TGS mediante un artwork de lo más sugerente. Pero el juego será bastante más "bestia".

» Samurai & Dragons

PS VITA | SEGA | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

En este juego de acción y estrategia de Sega exploraremos mazmorras acabando con distintas criaturas fantásticas para luego crear una ciudad y entrenar a nuestro ejército de monstruos para defenderla. Y, como extra, también podremos disponer de personajes clásicos de Sega como Sonic o Kazuma de *Yakuza*.



■ *Samurai & Dragons* ofrecerá originales opciones multijugador. Podremos invadir ciudades o incluso establecer alianzas.

» Ninja Gaiden Sigma 2 Plus

PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN | 2013

Otro de los anuncios del Team Ninja en este TGS es el "port" de *Ninja Gaiden Sigma 2* a PS Vita. Confirmaron que saldrá en todos los mercados, aunque no dieron más detalles sobre los posibles añadidos.



■ *Ninja Gaiden Sigma 2 Plus* ofrecerá todo lo bueno del de PS3 y (suponemos) extras como hacer las magias usando el panel táctil.

NOVEDADES



YA LLEGA LO BUENO

Empiezan los problemas. Ahora, cuando llegan la gran mayoría de los juegos del año es cuando la cosa se pone de verdad calentita. A ver qué escoges, porque hasta a nosotros nos resulta complicado decidirnos ante la calidad y variedad de los lanzamientos que se nos echan encima de ahora hasta finales de noviembre. Pero que no nos entre la ansiedad todavía. Ya mismo podéis disfrutar de dos de los juegos más prometedores, el intensísimo *Resident Evil 6* que ya no será de miedo, pero es un frenesí de acción, de variedad y de sorpresas. Y el enorme *Borderlands 2*, que ha cogido todas las virtudes de su antecesor y las ha multiplicado por cuatro. Buenísimo. Y ya no vamos a hablar de fútbol, basket y hasta de estrategia, con *XCOM Enemy Unknow*, que si os gusta darle un poco al coco se puede convertir en uno de tus objetivos. Y eso sin pensar en las barbaridades que nos esperan el mes que viene...

PÁGINA 44

Resident Evil

No tendrá sustos y dará poco miedo, pero como aventura de acción es de las más intensas, variadas y largas que hemos jugado nunca.



PÁGINA 54

» FIFA 13. El partido está servido. *FIFA 13* ya está en la calle superando con creces nuestras expectativas. Y es que nos parecía imposible que EA Sports pudiera mejorar el juego del año pasado.



PÁGINA 50

» Borderlands 2. El planeta Pandora espera nuestro regreso, en el piel de 4 nuevos héroes que se enfrentarán a misma mezcla de rol y tiros, pero esta vez con entornos y misiones mucho más variadas.



PÁGINA 48

» NBA 2K13. Decir que es el mejor juego de basket de PS3 no es decir mucho, pero decir que es de los mejores juegos deportivos de todos los tiempos ya os da una idea. ¡Y doblado al castellano!

PS3

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

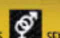
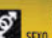


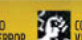
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:










EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · EDAD JUEGO EN RED

JUEGO Play RECOMENDADO

18

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **71,95 €**
Precio Ed. Especial: **189,95 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **2-4** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · INSTALACIÓN **NO** · RESOLUCIÓN **720P**

www.residentevil.com/6/

■ *RE6* es un juego de acción que nos invita a sumergirnos en una crisis vírica global, con brotes en China, Europa del Este y EE.UU.

UN **NUEVO VIRUS**, UNA NUEVA MUTACIÓN...

Resident Evil 6

Tras tres años de descanso, la saga Resident Evil vuelve a la palestra con un nuevo y letal virus... y una nueva mutación en su "código genético".

En 1996, sin hacer mucho ruido, Capcon lanzó *Resident Evil* sentando las bases de los Survival Horror en un desarrollo que combinaba acción, exploración, puzzles y sustos. En 2005 la saga dio un giro radical hacia la acción que se mantiene en este *Resident Evil 6*, un juego que debe más a *RE4* y *RE5* que a cualquier otra entrega... En esta ocasión nos cuenta una nueva historia de apocalipsis zombi provocada por Neo Umbrella, en la que nos tocará descubrir quién está al frente de la corporación y combatir a las mutaciones que están apareciendo en China, Estados Unidos y Europa...

La trama se estructura en 3 campañas distintas, con una pareja protagonista diferente. Encontraremos viejos conocidos, como Leon S. Kennedy (*RE2* y *RE4*), Chris Redfield (*RE1, RE Code Veronica, RE5...*) o Sherry Birkin (*RE2*), todos acompañados por nuevos personajes, como Jake Muller, el hijo de Wesker. Al completar estas 3 campañas se abre una cuarta protagonizada por otra vieja conocida, Ada Wong. Estas 4 historias se entrecruzan en momentos puntuales, como en los duelos contra los jefes, y en muchos casos permiten el juego cooperativo para 4 jugadores vía online. Además, se ha resuelto bastante bien, ya que en algunos casos son "versiones abreviadas" del combate o nos invita a acometer acciones distintas. Cada campaña ofrece 5 capítulos, que homenajean lo mejor de la saga.

» RESIDENT EVIL, SÍ... PERO CON **ALGO MÁS**



1 ACCIÓN. Los tiroteos, el combate y la acción en general son la base de la aventura, con un estilo muy cercano a lo que ya vimos en *RE5*.



2 PUZZLES. Hay, aunque no son muy complicados (no verás nada como los cuadros de *RE1*). Leon y Ada son los personajes con más puzzles.



3 VARIEDAD. Conducción, intensas escenas interactivas, jefes finales, persecuciones... *RE6* no te dejará ni un segundo de respiro.

■ *RE6* ofrece 7 protas, como el "clásico" Leon S. Kennedy, Ada Wong o el "nuevo" Jake...



En su desarrollo abundan los guiños a *RE* anteriores, como este duelo como una serpiente enorme (*RE1*), un enemigo inmortal (*RE3*)...



Podemos jugar las 3 campañas en el orden que queramos y elegir si queremos jugar conectado online para que entren otros jugadores.



Cada campaña cuenta con sus jefes finales y situaciones como esta, que casi no parece de *RE*.





LA ACCIÓN **MÁS EXPLOSIVA**

Poco de terror y mucho de acción explosiva, *RE6* tiene situaciones que podrían estar en *Uncharted* o hasta en *CoD*...



VEHÍCULOS. Una moto de nieve, un caza... Manejamos (de forma muy simple) algunos vehículos o usamos sus armas fijas.



SITUACIONES LÍMITE. Huye de un submarino que se hunde, de un enemigo inmortal... Imposible enumerarlas todas.



ENEMIGOS FINALES. Uno de los platos fuertes del juego: por resistencia, tamaño, y la cantidad de veces que te acecharán...

Resident Evil 6 sigue apostando por la acción pura y dura, pero introduciendo situaciones mucho más intensas, explosivas y variadas.

Así, Leon intenta recuperar los sustos, ambientación y puzzles de *RE1* y *RE2* (hay escenas en una armería, un bar...); mientras que Chris rescata algunos de sus momentos estelares (como el duelo contra la enorme serpiente de *RE1*) o incluso hay guiños a *RE3 Nemesis*, como un enemigo llamado Ustanak que nos persigue a lo largo de toda la campaña de Jake y que no muere ni queriendo. No faltan ni los tipos con motosierra... Guiños que los fans apreciarán y que dan variedad al desarrollo. Pero ojo, no es un Survival Horror, ni tiene un miligramo de la jugabilidad de los *RE* originales. Es un juego de acción. Acción constante y frenética, con zonas de sigilo, otras en las que hay enemigos "infinitos", "pilotamos" vehículos, huimos del agua... Vamos, que a veces parece *Uncharted*, por lo "estresante" de la acción. Y tiene niveles que van a sorprender y que no vamos a desvelar. Ojo al tercer nivel de Jake: sólo por esos momentos, ya merece la pena...

Para encarar este aluvión de acción, ahora podemos movernos y apuntar, correr, deslizarnos mientras corremos, tirarnos panza arriba y disparar... Algo que nos vendrá muy bien en situaciones del tipo "acaba con todos los enemigos", donde nos veremos obligados a movernos constantemente para evitar mogollones de criaturas. También se ha incluido una barra de resistencia, que limita el uso nuestros ataques cuerpo a cuerpo. Añade un rediseño total de los menús de armas e ítems (distintos para cada pareja protagonista) y el resultado es un título que corrige muchos de los defectos de la anterior entrega. Y además, con un diseño de enemigos que es sencillamente genial. Aparte de los zombis, el virus C genera todo tipo de mutaciones, que en muchos »

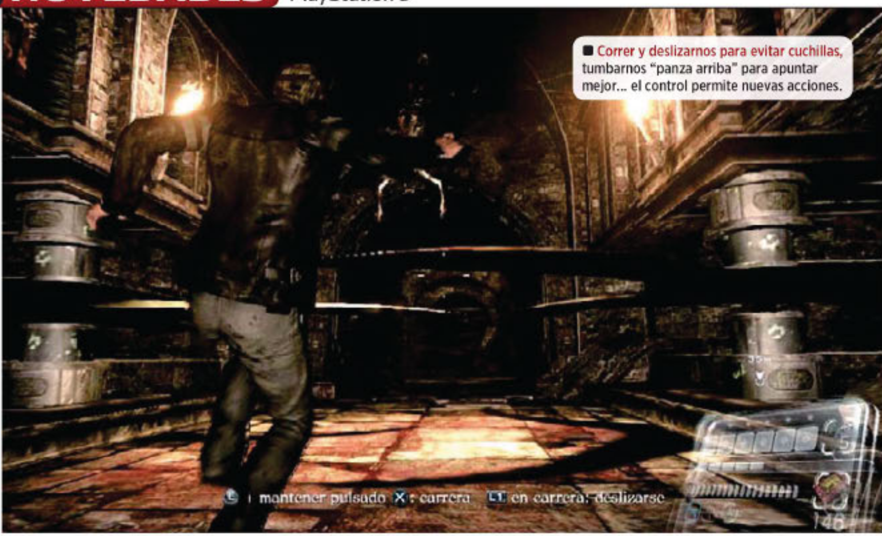
Pulsando ▲ accedemos al menú de ítems, y con la cruceta al de armas. Como en *RE5*, al sacar los menús no se para la acción.





Todas las campañas, menos la de Ada, ofrecen cooperativo a pantalla partida y online para 4, cuando se cruzan las tramas.

Al derrotar a los enemigos, muchos sueltan ítems que nos dan puntos de experiencia, con los que compramos habilidades.



Correr y deslizarnos para evitar cuchillas, tumbarnos "panza arriba" para apuntar mejor... el control permite nuevas acciones.


El combate cuerpo a cuerpo tiene más peso, sobre todo con Jake. La barra de esfuerzo limita su uso.


Como en *Revelations* de 3DS hay zonas acuáticas. No falta hasta una criatura marina para agobiarnos...


Nuestra placa online es personalizable, hay hasta títulos al cumplir ciertos hitos.


Podemos acabar cada capítulo con distintas calificaciones, en base a las muertes, el tiempo, la precisión...

RE6 sabe divertir a lo grande, aunque también tiene sus de aspectos mejorables: diálogos, IA del compañero...



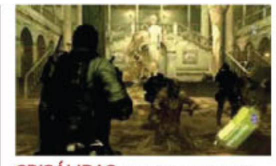
» casos pasan por un estado de crisálida del que puede salir cualquier cosa, desde reptiles que emiten gases venenosos a "moles blindadas" o un enemigo final distinto en cada campaña. Y hay más: incluso guiños a *Left 4 Dead* como "gritones" que llaman a otros zombis, los gordos Whooper... Como en otras entregas, abatir a los enemigos nos reportará munición, plantas y, como novedad, puntos de experiencia que podemos canjear por habilidades, como mayor precisión con las armas. Hay más de 40 habilidades, aunque sólo podemos llevar equipadas 3. Eso sí, una vez terminada una campaña podemos crear hasta 8 combinaciones de habilidades, intercambiarlas cuando queramos y configurar al personaje para que, por ejemplo, consiga más munición de un tipo al eliminar enemigos.

Modo cooperativo a pantalla partida y online, 80 emblemas coleccionables, modo mercenarios o un completo listado de estadísticas de todo tipo cierran un título sumamente completo, que fácilmente te puede dejar 25-30 horas de juego en la primera vuelta. A esto hay que sumar que podemos jugar la aventura completa con los 6 personajes y en cuatro niveles de dificultad. Es decir, que para verlo todo y conseguir todos los trofeos, lo jugarás 6 veces o lo que es lo mismo, unas 150 horas de juego. No está mal. Y más si tenemos en cuenta que llega totalmente doblado al castellano, con un acabado muy profesional y voces conocidas. Eso sí,

» UN BESTIARIO QUE NO OLVIDARÁS FÁCILMENTE

Aparte de los ya famosos zombis, ganados y demás fauna habitual, esta entrega introduce un montón de nuevas especies y mutaciones que seguro nos seguirán asustando en el futuro...


J'AVO. Usan armas y regeneran de forma monstruosa las extremidades perdidas (brazos elásticos, escudos...).


CRISÁLIDAS. De ellas puede salir cualquier cosa: un "tanque" blindado, criaturas compuestas por insectos...


RASKLAPANJE. Muy "pesado". Al dispararle, torso, manos y piernas se separan y hay que matar a las partes.



Los Quick Time Events, (en los que hay que pulsar un botón), están muy presentes, tanto en la acción como en secuencias interactivas.



Escopeta, rifle de precisión, machete, lanzagranadas... el arsenal es variado, aunque no hemos visto "locuras" como la gatling de *RE5*.



La acción es la protagonista, pero también hay hueco para el sigilo: podemos pegar la espalda a la pared, hay armas sigilosas como la ballesta...





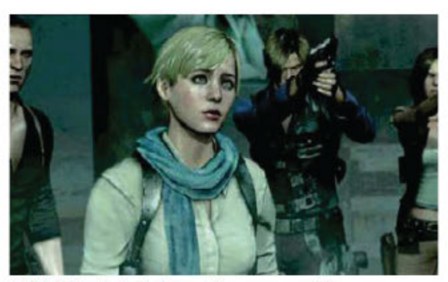
Completar las 4 campañas te llevará 25-30 horas... y aún así te quedará mucho por ver y para hacer.

no tiene opción para jugar con los textos en castellano y voces en inglés, como habíamos hecho hasta ahora...

Pese a lo muchísimo que hemos disfrutado con *RE6*, también tiene cosas que no nos han gustado. Una es el guión, con situaciones previsibles y diálogos ridículos, que nos deja a unos protagonistas muy tópicos. Además, en casi todas las campañas se repiten algunos puntos clave: pilotamos un vehículo, tenemos que recoger 3 objetos, resistir en una posición... Aunque la verdad es que está tan bien dosificado que apenas lo notarás. Por último, jugando solo la IA falla y nuestros compañeros resultan excesivamente inútiles (¡a veces se quedan dando vueltas en vez de socorrernos!). Gráficamente tiene detalles muy buenos, como el modelado de los personajes, y algunos escenarios memorables, aunque también tiene sus fallos, como problemas con los efectos de luz y sombra, algunas texturas y escenarios pobres y problemas de cámara en zonas estrechas. Aún así, con sus defectos y sin ser un juego fiel a sus orígenes, *Resident Evil 6* consigue lo más importante: divertir. Y lo hace a lo grande. Por eso, si te gustaron *RE4* y *RE5* seguro que te enamora. A nosotros nos ha gustado, aunque también hubiéramos querido recuperar un poco de los *Resident Evil* originales...



RE6 no es perfecto. El guión es un poco tonto, tiene fallitos gráficos, zonas simplonas y, en ocasiones, la IA del compañero tampoco ayuda.



El doblaje es bastante bueno y tiene voces conocidas, aunque no todos están al mismo nivel ni la interpretación es igual de convincente.

» MUCHO MÁS POR HACER

Si acabarte las 4 campañas te parece poco, *RE6* ofrece unas cuantas cosillas que te llevarán bastante tiempo...



COLECCIONABLES. Hay 80 emblemas que podemos romper para desbloquear información extra y figuras 3D.



MERCENARIOS. Cada personaje tiene un grupo de armas e ítems, tenemos que enlazar las muertes, hay jefes finales...



CAZA DE AGENTES. Conviértete en uno de los malos y molesta online a otros jugadores que disfrutan de la campaña.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Largo, intenso, variado... La cantidad de criaturas, campañas y opciones.

» LO PEOR

El guión y algunas situaciones bastante tópicas, la inteligencia de nuestro compañero.

Te gustará + que... SILENT HILL DOWNPOUR



Te gustará = que... RESIDENT EVIL 5



94	**» GRÁFICOS** Destaca el modelado de protas y criaturas, aunque tiene fallos.
95	**» SONIDO** Profesional doblaje, mejores efectos y música "peliculera".
94	**» DIVERSIÓN** Acción explosiva, variada y con 4 campañas sorprendentes.
96	**» DURACIÓN** 30 horas para jugar 1 vez, pero más de 150 para completarlo.
NOTA 95	Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel de intensidad.





■ El nuevo *NBA 2K13* llega cargado de novedades que os permitirán disfrutar del mejor baloncesto... ¡Y esta vez con comentaristas en castellano!

"I **LOVE** THIS GAME" SIGUE SIENDO LA CONSIGNA

NBA 2K13

La temporada augura lucha por agenciarse el anillo. LeBron, Durant, Kobe o los Gasol nos dan la bienvenida al banquillo desde el que les encumbraremos.

El simulador baloncestístico por excelencia regresa con su espectacular pizarra de jugadas remozada y todas sus opciones actualizadas. El control vuelve a ser su punto fuerte: sencillo para empezar a jugar, pero complejo de dominar, pues se puede hacer todo lo que se ve en un partido.

Los modos de juego son variados. Destaca Mi Carrera, que podemos disputar con un jugador creado a nuestra imagen y semejanza o bien con cualquier jugador de la NBA (clásicos incluidos, a los que se puede incrustar en cualquier franquicia). También está el modo Asociación, en el que se gestiona todo lo relativo a una escuadra, y Mi Equipo, un modo online en el que hay que crearse un equipo propio a base de adquirir jugadores, pabellones o mejoras, con coleccionables al estilo del modo Ultimate de *FIFA* y que podemos asociar a Facebook, Twitter y YouTube. El espectáculo se condimenta con temporadas, amistosos, el All-Star, entrenamientos o partidos en una cancha callejera (1x1, 2x2, 3x3...). El repertorio es muy completo, aunque se han perdido los eventos inspirados en partidos históricos o leyendas como Michael Jordan, que hubo en las entregas anteriores. No obstante, sigue habiendo tanto equipos como jugadores clásicos, incluido el mítico Dream Team de 1992, al que podemos medir con la selección estadounidense de los pasados Juegos Olímpicos de Londres, para acabar con el debate mediático de qué

» AUTORIZADO PARA RECREAR EL **BALONCESTO MÁS REAL**



① **LICENCIA.** Incluye las 30 franquicias actuales, 35 equipos clásicos, el Dream Team de 1992 y el Team USA de los Juegos Olímpicos.



② **HABILIDADES.** Hay más de 30, de las que cada jugador puede acumular hasta cinco: posteador, espectacular, muro, magullador...



③ **CONTROL.** Se puede hacer cualquier movimiento imaginable: suspensiones, rectificados, mates, ganchos, bloqueos, 'alley-oops'...



■ Marc Gasol, portada del juego, ya es uno de los mejores pívots de la Conferencia Oeste.



En el modo Asociación, hay que gestionar traspasos, fichar agentes libres, contratar empleados... Hasta visitar la Casa Blanca si ganamos.

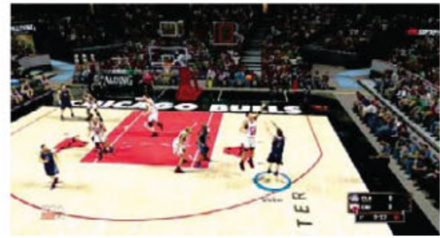


Mi Equipo es un modo online en el que hay que crearse un equipo propio a base de comprar o ganar jugadores, habilidades, mejoras...



Hay equipos clásicos, desde la temporada 1964-65 a la 2001-02, con sus jugadores a lo retro.





Los comentarios de Daimiel, Quiroga y Serrano hacen su debut con una notable actuación.

equipo es mejor, si el de Jordan, Bird y Magic o el de LeBron, Kobe y Durant. Por si fuera poco, aparte, podemos crear un equipo propio con los jugones que más nos pirren.

El apartado técnico es puramente televisivo. Casi todos los jugadores son calcos de sus homónimos reales, tanto en el rostro como en los movimientos, y los planos que "se pinchan" en los tiempos muertos o las repeticiones son casi como trasnochar para ver un encuentro real. Sólo se le puede achacar cierta rigidez en la expresividad de las caras. Y, para redondear la jugada, este año por fin tenemos comentarios en castellano. Nada menos que Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga, tres voces reconocidas del baloncesto en España, los dos primeros de Canal+ y el tercero, del diario Marca. La sensación de conversación no es tan fluida como con las voces inglesas, pero el resultado es notable, casi siempre acorde a lo que se ve en el parqué. Eso sí, el doblaje no viene "de serie", sino que se incluye un código de uso único para descargarlo. El sonido ambiente completa la atmósfera, con gritos de "defense-defense" y los habituales tintineos y rebatos a zafarrancho de la megafonía. En cuanto a la banda sonora, Jay-Z ha hecho una selección espectacular, que amplía los horizontes del hip-hop al pop rock (con bandas como U2 y Coldplay) y que apuntala la genial ambientación de los partidos.



La edición especial Dynasty incluye auriculares Skullcandy, un balón Spalding y una funda adhesiva para el pad con la textura de un balón.



NBA Blacktop es un modo de partidos callejeros, con una única canasta, desde 1x1 a 5x5. Para atacar, hay que salir de la bombilla.

» HAZ CARRERA DE TI MISMO EN LA LIGA

Mi Carrera es el modo estrella. Hay que crearse un jugador a nuestra imagen y semejanza y convertirlo en una leyenda.

DRAFT DE NOVATOS. Hay que hacer un entrenamiento y entrevistas para que nos elijan en el mejor puesto posible.



PUNTOS DE HABILIDAD. Se obtienen jugando bien y completando objetivos. También hay minijuegos y entrenamientos.



NEGOCIAR. Hay que gestionar contratos y patrocinios, obtener seguidores en una red social o hacer peticiones al mánager.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El realismo de los partidos, el modo Mi Carrera y los comentarios en castellano.

» LO PEOR

Se han perdido los eventos clásicos de *2K12* y los comentarios vienen en un DLC único.

Te gustará + que... NBA 2K12



Te gustará = que... FIFA 13



92	**» GRÁFICOS** Los jugadores con calcados, aunque un tanto inexpresivos.
94	**» SONIDO** Debutan los comentarios en español y la banda sonora es genial.
94	**» DIVERSIÓN** Gran control, muchas opciones, equipos y jugadores clásicos...
95	**» DURACIÓN** Los modos Temporada y el online dan mucho tiempo de posesión.
NOTA 94	El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. Y este año por fin, en perfecto castellano.



Género: SHOOT'EM UP
Desarrollador: GEARBOX
Editor: 2K GAMES
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 59,95 €
Precio Ed. Coleccionista: 89,95 €

Jugadores 1-2	Jug. Online 2-4
Textos CASTELLANO	Voces CASTELLANO
Instalación NO	Resolución 720P

http://www.borderlands2.com/

JUEGO Play RECOMENDADO



Maya, Salvador, Axton y Cero protagonizan la secuela de uno de los shooters más originales de PS3.

EL **PARAÍSO** DE LAS TIERRAS FRONTERIZAS

Borderlands 2

Gearbox se ha vuelto a sacar de la chistera una amalgama espectacular de shooter y rol. Pandora aguarda a cuatro nuevos buscadores de la Cámara.

Los shooters han sido el pan nuestro de cada día en la presente generación. Se cuentan por decenas los juegos que han bebido del manantial de los disparos en primera persona y la vastedad de los modos multijugador, hasta hacer que se quedara reseco, al menos en términos de originalidad. En medio de ese panorama de aridez, en 2009 llegó un shoot'em up que, aun teniendo su piedra angular forma de balas y cartuchos, se parecía poco a adalides del tiroteo como *Call of Duty*.

Curiosamente, *Borderlands* combatía la aridez con aridez: la de un planeta desértico, Pandora, donde dar rienda suelta a una peculiar mezcla de shooter y rol, con un mundo abierto, diversas posibilidades de evolución de los personajes y un tremendo cooperativo online. Tres años después, llega la secuela, que eleva la fórmula a la enésima potencia.

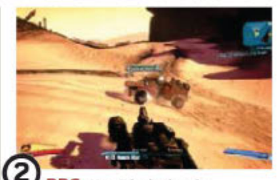
Tras la apertura de la Cámara del primer *Borderlands*, un valioso mineral llamado eridio ha aflorado en las tierras de Pandora, y Jack el Guapo, presidente de la malvada Corporación Hyperion, anhela sacarle rédito y, de paso, encontrar una nueva cámara donde se supone que mora un misterioso guerrero alienígena al que pretende resucitar. Tras sobrevivir de milagro a un intento de asesinato del malo de Jack, nos toca frustrar sus maléficos y belicosos planes.

La base de *Borderlands 2* son los disparos en primera persona. Ahora bien, existe un sistema de progresión

FPR O RPS, LA REINVENCIÓN DE LOS DISPAROS



① **SHOOTER.** Los disparos son la base de la aventura. Nos movemos en primera persona, acribillando a todo lo que se interponga en el camino.



② **RPG.** Hay 50 niveles de experiencia, enemigos con barras de salud "numéricas", un mundo abierto o varias evoluciones por personaje.

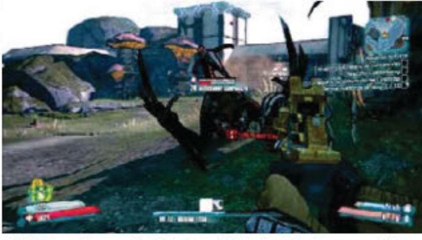


③ **EL COOPERATIVO** para cuatro jugadores online pone la guinda. Si es a pantalla partida, se pueden juntar dos usuarios.

El comando Axton es especialista en torretas y la sirena, Maya, tiene poderes psíquicos. ¿Cuál prefieres?



Hay tres árboles de evolución para cada personaje. Podemos optar por especializarlo únicamente en uno o combinar los tres a medias.



El sistema de experiencia incluye 50 niveles. Si estamos en el 17 y vamos a por enemigos de nivel 20, el sufrimiento está garantizado.



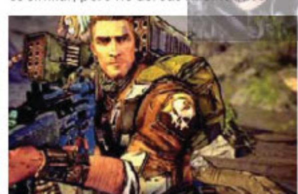
Cada personaje tiene sus propias habilidades de acción y sólo se pueden activar de vez en cuando.





» UN CUARTETO DE ARMAS TOMAR

Antes de empezar la aventura hay que elegir entre cuatro personajes. El control es similar, pero no así sus habilidades.



EL SOLDADO AXTON. Es especialista en desplegar torretas. El asesino Cero puede volverse invisible y usar una katana.



LA SIRENA MAYA. Genera portales interdimensionales que eliminan a los enemigos del campo de batalla.



EL GUNZERKER SALVADOR. Puede empuñar dos armas al mismo tiempo y atraer a todos los enemigos hacia sí.

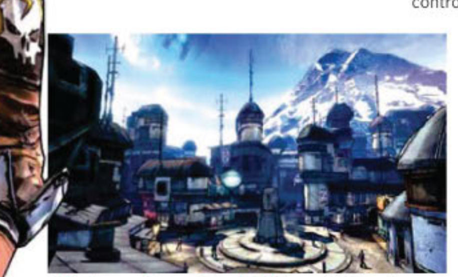
La historia principal alcanza las 30 horas de duración, a lo que hay que añadir misiones secundarias y piques por llegar a nivel 50.

por niveles a base de experiencia, que afecta a parámetros como la salud, el poder de ataque o la posibilidad de equipar o no determinadas armas. Empezamos en nivel 1 y se puede llegar hasta el 50.

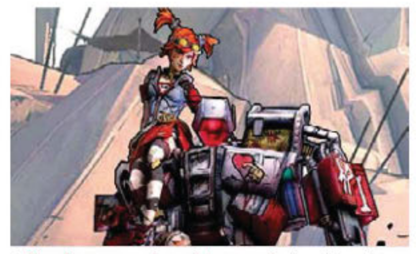
Hay cuatro personajes controlables (el soldado Axton, el asesino Cero, la sirena Maya y el gunzerker Salvador), cada cual con sus propias características y habilidades de acción, que hacen que sea muy diferente manejar a unos u otros, algo que aumenta la rejugabilidad del título. El control de los cuatro es muy similar, pero no así esa habilidad de acción, que es un poder especial que sólo se puede utilizar de vez en cuando.

La experiencia de juego varía sobremanera según nos metamos en la piel de uno u otro personaje. Por si fuera poco, cada protagonista tiene tres árboles de habilidad, a medida que gana experiencia. Por ejemplo, Axton puede optar por un camino en que su torreta acabe generando explosiones nucleares o por otro en que lance dos torretas. Además, existen desafíos de "rango de cabronazo", que permiten mejorar los parámetros de nuestro personaje, como la velocidad de recarga o el daño que causan las armas. La existencia de esos diferentes personajes entronca con la otra gran virtud de *Borderlands 2*: el cooperativo, que asciende a cuatro jugadores online o a dos, si es a pantalla partida. No hay competitivo, pero el hecho de que todo el juego se pueda recorrer junto a tres amigos lo convierte en el paradigma de la diversión en grupo.

La duración es otro de los puntos fuertes del juego: la historia principal dura casi 30 horas, a lo que hay que sumar las misiones secundarias. La dinámica es, básicamente, la »



Sanctuary es el escenario central del juego. Allí, interactuamos con los principales personajes y acudimos a las tiendas.



El mechromancer será un quinto personaje disponible en forma de DLC, el 16 de octubre. Sus balas rebotarán por el escenario.



Podemos elegir el aspecto de nuestro personaje entre una serie de diseños predefinidos. Se desbloquean más según avanzamos.


El apartado gráfico se aprovecha del motor gráfico Unreal 3 y del Cel Shading. El colorido es intenso.


La segunda oportunidad se activa al morir. Tenemos unos segundos para matar a alguien y, así, resucitar.


El humor empapa cada rincón del juego, empezando por los enemigos que se nos oponen.


Pandora es más variado que en el primer *Borderlands*: ríos, desiertos, montañas, glaciares...


El efecto cíclico entre el día y la noche ofrece unos juegos de luz realmente espectaculares.

El estilo gráfico rebosa colorido y personalidad, lo que lo convierte en una especie única en el género del shooter.



de avanzar pegando tiros y más tiros, pero no se hace nada repetitiva gracias a la variedad de situaciones, escenarios y enemigos. El único aspecto negativo es que, en ocasiones, las misiones obligatorias pueden llegar a hacerse excesivamente largas (hasta más de una hora de duración).

Un aspecto que se le criticó mucho a la primera entrega era la nula variedad de paisajes y escenarios. Pandora se reducía a un decorado desértico que acababa por cansar. Sin embargo, en *Borderlands 2* ha florecido una nueva Pandora: hay glaciares, ríos, zonas montañosas, presas, lagos, reservas animales... Se acabó el sempiterno páramo.

El juego es un desafío continuo, pues los enemigos suelen ser "de nuestro nivel" o incluso superior. Hay humanos, robots y fauna autóctona, pero la variedad dentro de cada subclase es considerable. Su comportamiento está también muy conseguido: algunos se atacan entre ellos, hay suicidas que gustan de lanzarse a abrazarnos dinamita en mano... Llaman la atención, sobre todo, los llamados "cabronazos", que son versiones "anabolizadas" de los enemigos comunes, y los jefes finales. En términos generales, la IA responde muy bien, si bien hay ocasiones en que la arquitectura de los escenarios les juega malas pasadas.

Lógicamente, para tumbar a los enemigos, hace falta material, y ahí *Borderlands 2* saca toda su artillería: cientos y cientos de armas, que se

» TONELADAS DE ARMAMENTO A NUESTRO SERVICIO

Hay cientos de armas, que se clasifican en seis grupos: pistolas, fusiles de asalto, subfusiles, escopetas, rifles de francotirador y lanzacohetes. Las estadísticas de daño, precisión, cadencia, recarga o tamaño del cargador varían en cada una.

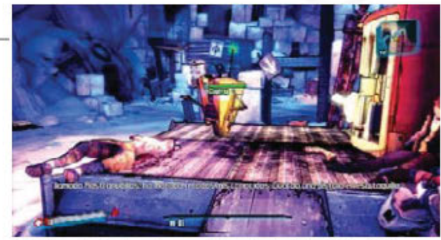

FUEGO. Carboniza a los enemigos de carne y hueso. También hay electricidad, útil contra los escudos.


CORROSIÓN. Es muy útil contra enemigos blindados, como los robots estibadores, que son muy comunes.


SLAG. Es una especie de veneno que merma la vida de los enemigos. Algunos lo aprovechan para mutar.



■ Mordecai, Roland, Lilith y Brick, los protagonistas del primer *Borderlands*, nos prestan su ayuda y tienen un gran peso en la historia.

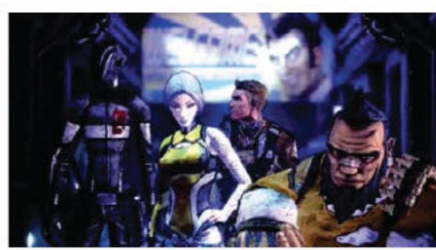


■ El hilarante Claptrap tampoco falta a la cita. Al principio del juego, nos salva de una muerte segura, rescatándonos de lo alto de un glaciar.



■ Los vehículos se reducen a una tanqueta y un todoterreno. Son útiles para avanzar con rapidez.





El doblaje al castellano es tan bueno como el tono humorístico y las numerosas referencias culturales.

generan de forma aleatoria: se pueden encontrar en cajas, recogerlas en el campo de batalla, comprarlas en tiendas, ganarlas superando misiones, hablando con los numerosos personajes secundarios...

El apartado gráfico, sustentado por el recurrente motor Unreal 3, presenta un aspecto muy cuidado, con el Cel Shading por bandera, que aporta una estética colorida y llena de personalidad. No obstante, existen pequeños fallos, como clipping (si nos acercamos a los enemigos muertos, podemos traspasarlos) y poping, que se observa cuando vamos a gran velocidad a bordo de un vehículo. Asimismo, los tiempos de carga entre zonas son largos y, en ocasiones, hay texturas que tardan en cargarse. Nada que no se perdone fácilmente.

Borderlands 2 es, además, un juego que sabe reírse de sí mismo. El humor y las referencias paródicas a la cultura contemporánea son continuas, y van acompañadas de un doblaje al castellano espectacular, con voces muy bien ajustadas y que casan de maravilla con los hilarantes personajes secundarios, como Tina Chiquitina. Por todo lo dicho, el nuevo trabajo del estudio Gearbox se convierte, por derecho propio, en serio candidato a juego del año, y desde luego, a formar parte de cualquier juegoteca de buen gusto que se precie. ■



■ Los desafíos de 'rango de cabronazo' consisten en realizar pequeños logros, como matar a cierto número de enemigos o con cierta arma.



■ Los objetivos de cada misión aparecen a la derecha de la pantalla. No son muchos, pero se suele necesitar bastante tiempo para cumplirlos.

» UN PLANETA LLENO DE PELIGROS

Los enemigos del juego son variadísimos. Hay humanos, robots y fauna autóctona, dispuestos a que les demos matarile.



COMUNES. La mayoría de enemigos aparecen en oleadas progresivas y son los más fáciles de derrotar. A darles plomo.



CABRONAZOS. Son versiones "anabolizadas" de los enemigos comunes. Su resistencia y su fuerza son enormes.



JEFES FINALES. Hay enemigos muy duros, como el Terramorphous, hecho expresamente para el modo cooperativo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El cooperativo para cuatro, la variedad de personajes y su extensa duración.

» LO PEOR

Pequeños detalles gráficos, como clipping y poping y los tiempos de carga.

Te gustará + que... **BORDERLANDS**



Te gustará − que... **FALLOUT NEW VEGAS**



91	**» GRÁFICOS** El Cel Shading da personalidad y no hay ninguna ralentización.
94	**» SONIDO** El doblaje al castellano es genial y la música cumple con creces.
95	**» DIVERSIÓN** El control responde muy bien y el cooperativo es insuperable.
94	**» DURACIÓN** La historia dura 30 horas, hay misiones secundarias y es rejugable.
NOTA 94	La mezcla de disparos y rol de Gearbox da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible.



3+

Género:
DEPORTIVO

Desarrollador:
EA SPORTS

Editor:
EA GAMES

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
69,95 €

JUGADORES 1-7	JUG. ONLINE 2-22
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
INSTALACIÓN NO	RESOLUCIÓN 720P

http://fifa13.es



■ *FIFA 13* es el nuevo y mejorado simulador de fútbol de EA Sports. El año que viene la serie cumplirá 20 años.

EN BUSCA DE LA **PERFECCIÓN** FUTBOLÍSTICA

FIFA 13

Como el Barça actual, *FIFA* ya tiene un estilo propio que le da muy buenos resultados y que año tras año consigue mejorar con inteligentes "fichajes".

La temporada de fútbol en consola ya ha comenzado y este año el partido se presenta más emocionante que nunca. Konami se ha puesto las pilas y por fin observamos una evolución importante en *PES 2013*. Mientras, en "la Masía" de EA Sports siguen avanzando por el buen camino que llevan trazando desde *FIFA 09* y nos obsequian con una entrega todavía más redonda (por increíble que parezca). No encontraremos una revolución con respecto a lo visto el año pasado, eso desde luego. Pero *FIFA 13* ofrece muchas pequeñas mejoras que derivan en un simulador de fútbol más realista y pulido en todos los sentidos.

A la hora de jugar, *FIFA 13* sigue creciendo y nos presenta un motor de colisiones mejorado, que consigue recrear el contacto físico entre jugadores de una forma aún más realista. Forcejeos, cargas laterales y agarrones son más auténticos. Gracias a este sistema ni siquiera hace falta usar los botones defensivos para arrebatarle la pelota a un adversario en una pugna.
Otra mejora tiene que ver con los controles. Si el año pasado lo habitual era ver como cualquier jugador era capaz de bajar la pelota a lo Zidane, en *FIFA 13* esto no será tan sencillo. Cracks como Messi lo podrán hacer, pero si un jugador con menos clase intenta "pinchar" un balón largo, lo más probable es que

» UN SIMULADOR DE FÚTBOL MÁS **REDONDO** SI CABE

① **SISTEMA DE JUEGO.** Tomando como base el de *FIFA 12*, esta entrega lo pule aún más con un motor de colisiones mejorado, nuevos regates...



② **MÁS REALISMO.** Ahora realizar una buena volea o "pinchar" un balón que viene del cielo no está al alcance de todos los jugadores.



③ **MÁS DIVERSIÓN.** Es divertido hasta en los tiempos de carga, donde se nos obsequia con 32 retos de habilidad con 4 niveles de dificultad.



■ Leo Messi es la imagen de *FIFA 13* junto al valencianista Roberto Soldado.





Los partidos buscan un mayor realismo. Antes cualquier jugador hacia controles orientados. Ahora ya no es tan sencillo...



La defensa sigue siendo una de las mayores virtudes de esta serie. Cuesta mucho penetrarla con ventaja y es difícil robarles la pelota.



Gráficamente seguimos opinando que el modelado de los futbolistas puede y debe mejorar.





NOVEDADES QUE LO HACEN MÁS GRANDE

Aunque sea un producto continuista, en EA no se duermen en los laureles y le han metido importantes mejoras a destacar.

JUEGOS DE HABILIDAD 32 desafíos que amenizan los tiempos de carga para mejorar tu precisión en el pase, el tiro, etc.

REGATES DE ENSUEÑO. Nuevos regates procedentes de *FIFA Street* y sólo al alcance de los más hábiles. Ojo al "caño".

CON PS MOVE. Usaremos el mando Move para determinar la dirección de nuestro jugador, precisar nuestro envío...



Aunque parezca imposible, esta temporada *FIFA 13* ofrece unos partidos todavía más realistas y repletos de posibilidades.

falle... Un detalle que aportará realismo y que habrá que tener en cuenta. Y si *PES 2013* ha incluido regates más "naturales" en los que se puede pisar la pelota (entre otros recursos), aquí se ha incorporado algunas de las mecánicas del último *FIFA Street*, incluyendo muchas de sus filigranas. Eso sí, estos malabarismos sólo estarán al alcance de los más hábiles.

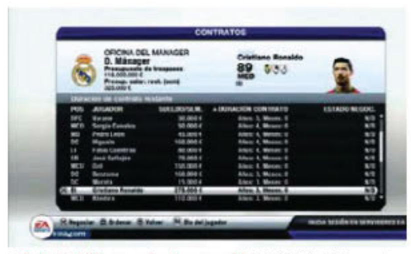
Otro avance que hemos visto a la hora de jugar es el aumento de las opciones que tenemos en los lances a balón parado, tanto cuando toque defenderlos (podemos adelantar la barrera, variar su número de integrantes...) como de ejecutarlos (habrá posibilidad de hacer jugadas ensayadas, como nos prometió David Rutter, el responsable del juego).

Para aprender todos los entresijos del control tenemos los llamados Juegos de Habilidad, un total de 32 desafíos divididos en 8 grupos con 4 niveles de dificultad que se desbloquean progresivamente. Hay retos de regate (como sortear la clásica hilera de conos), de tiro (desde dianas en penaltis o faltas hasta vaselinas evitando "muros" de cajas), de pases (como conseguir meter la pelota en unos cubos realizando un pase largo...). Estos minijuegos componen el modo Entrenamiento más divertido que hemos visto en un juego de fútbol y podremos disfrutarlos como un modo de juego más o amenizando los tiempos de carga antes de que empiecen los partidos.

Además de estos desafíos, tenemos todos los modos de juego de *FIFA 12*, pero mejorados con múltiples detalles. Si jugamos conectados, con la característica llamada "Match Day" se actualizará con los resultados y acontecimientos más relevantes que estén sucediendo en ese momento, »



Neymar ejecuta ante el portero rival sin despeinarse la cresta. Realismo en estado puro.



Se ha incluido un parámetro que mide la "felicidad" de nuestros futbolistas en el modo Carrera. ¿Cristiano Ronaldo estará triste?



Si tenemos activada la opción Match Day, el juego se actualiza con los últimos datos y resultados (también los comentarios).



Los comentaristas siguen siendo Manolo Lama y Paco González. Dos auténticos clásicos de la radio... y también de los *FIFA*.



Hasta 22 jugadores pueden jugar Online en un partido. No es novedad, pero sigue pareciéndonos alucinante.



Entre las 25 Ligas que hay echamos de menos la argentina. Este año se estrena la de... ¡Arabia Saudí!



El modo Temporadas Online ahora permite que dos jugadores cooperen en el mismo equipo.



No falta el Ultimate Team, con sus "cartas". Este modo cada vez es más popular y viene incluido "de serie".

El online ha mejorado con nuevas opciones. Es vital estar conectado para disfrutar de una "experiencia FIFA" plena.

» proponiéndonos retos alusivos a ellos y usando esa información para enriquecer los comentarios de Manolo Lama y Paco González con esos datos reales y actualizados.
Por lo demás, el modo Carrera vuelve a ponernos al frente de nuestro club tanto en el campo como en los despachos, con nuevas opciones como un mejorado sistema de fichajes (ahora podemos ofrecer dinero y un jugador a cambio de otro) y se ha incorporado una "barra de felicidad" en los jugadores que mide su descontento y que hará que incluso pidan irse de nuestro club si su situación no mejora (como en el fútbol real). Y sigue estando el modo Conviértete en profesional en el que también podemos ser el portero.

En cuanto a las opciones Online, además de los partidos ya conocidos entre 22 jugadores, destacará de nuevo el modo Temporadas, con ligas de 10 equipos y un sistema de ascensos y descensos para que siempre juguemos con gente de nuestro mismo nivel. Lo mejor es que esta vez se podrá compartir equipo con un amigo, para disputar el campeonato en cooperativo contra otros tándems futbolísticos. Y no falta el modo Ultimate Team, con sus sobres de cartas. Para disfrutar de este fenomenal elenco de modos de juego, tendremos un total de 25 ligas (incluidas nuestras Liga BBVA y Liga Adelante) licenciadas y actualizadas, aunque seguimos echando de menos la argentina. Y a los clubes hay que sumar



» MODOS DE JUEGO PARA **DISFRUTAR** TODO EL AÑO

Tanto online como offline, *FIFA 13* ofrece modos de juego para toda la temporada: modo Carrera, Conviértete en Profesional (también para porteros), modo Temporadas Online cooperativo, Ultimate Team con sus sobres de cartas...



PASIÓN ONLINE. Hasta 22 pueden jugar el mismo partido. Y el modo Temporadas puede ser cooperativo.



CARRERA. Con nuevas opciones a la hora de fichar o una "barra de felicidad" que mide el estado anímico.



SÉ UN PROFESIONAL. Crea o elige a tu jugador y llévalo a la fama. Eso sí, sólo manejarás a tu futbolista.



Para ejecutar bien un penalty hay que procurar parar el cursor sobre la línea verde y darle la dirección que deseemos, sin pasarnos...



El sonido ambiente sigue estando muy logrado. Es uno de los pilares sobre los que se asienta la ambientación tan "auténtica" del juego.



El motor de colisiones ha mejorado todavía más y presenta unos agarrones, "cuerpeos" y forcejeos mucho más creíbles que en *FIFA 12*.







Gráficamente aún tiene margen de mejora. Muchos jugadores no se parecen a sus "homólogos" reales.

cerca de 50 selecciones nacionales. En cuanto al apartado técnico, se han mejorado detalles como la iluminación (ahora es posible elegir la hora del partido desde las 12:00 hasta las 22:00 en intervalos de media hora, y ahí veremos cómo cambia la luz de unas horas a otras con múltiples matices). En cambio, los modelados de los jugadores siguen sin terminar de dar la talla. Los grandes "cracks" y jugadores conocidos en general están bien, pero los de perfil medio-bajo... no tanto. Una vez más, el modelado de los jugadores es el principal aspecto a mejorar de cara al futuro.

Y si tienes PS Move te alegrará saber que ahora podemos manejar a nuestros futbolistas con este sistema de control, apuntando hacia donde queremos ir y marcando hasta donde va a llegar nuestro envío con una precisión más que notable una vez que te acostumbras. Nosotros seguimos prefiriendo el control tradicional, pero como opción alternativa es un acierto que lo hayan hecho compatible con PS Move.

En fin, que *FIFA 13* sigue mejorando lo visto en los anteriores. Año tras año EA Sports va puliendo su grandioso simulador de fútbol y este año nos ofrece una entrega todavía más completa, pulida y redonda. La pregunta es... ¿con qué fichajes nos sorprenderán el año que viene?



Podremos elegir jugar entre las 12 y las 22 h en intervalos de media hora y la iluminación cambia según el horario con múltiples matices.



En el modo Carrera hay más opciones a la hora de fichar. Podemos ofrecer dinero y un jugador nuestro en la negociación, por ejemplo.

» CON LICENCIAS PARA DAR Y TOMAR

FIFA 13 ofrece un total de 25 Ligas licenciadas (incluida la de Arabia Saudí), y unas 50 selecciones nacionales.



LIGA BBVA Y ADELANTE. Incluye la Primera y Segunda División. Si eres del Alcorcón o del Lugo, estarás contento.



AL DETALLE. Todas las equipaciones nuevas están fielmente recreadas. Y las plantillas estarán actualizadas a tope.



RUMBO AL MUNDIAL. Aún queda para la cita de Brasil, pero ya os podéis ir entrenando con sus cerca de 50 selecciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Año tras año consigue incluir novedades que mejoran el producto final.

» LO PEOR

El apartado gráfico es donde menos se notan las mejoras. Hay jugadores que...

Te gustará + que... FIFA 12



Te gustará + que... PES 2013



88	**» GRÁFICOS** Muy bien en líneas generales, pero los modelos deberían mejorar.
94	**» SONIDO** Gran sonido ambiente y ahora los comentarios también se actualizan.
95	**» DIVERSIÓN** Disfruta con amigos o en solitario de partidos llenos de posibilidades.
97	**» DURACIÓN** Es todavía más completo que *FIFA 12*. Te durará toda la temporada.
NOTA 94	*FIFA 13* es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar y mejorar.





Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **FIRAXIS GAMES**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **12 DE OCTUBRE**
Precio: **59,95 €**







www.xcom/enemyunknown



Estamos ante un juego de estrategia en el que debemos administrar una base militar y combatir por turnos contra un ejército de alienígenas.

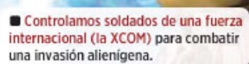
EL ARMA MÁS EFECTIVA CONTRA LOS **ALIENS**: TU INTELIGENCIA

XCOM: Enemy Unknown

Los extraterrestres han llegado y no vienen precisamente en son de paz. ¡Para evitar que dominen la Tierra tendrás que usar todas tus armas como estratega.

La saga *XCOM*, nacida en los años 90, fue todo un referente dentro de la estrategia en PC. Tal fue su éxito que incluso llego a tener una conversión en PSone, en una época en la que los juegos de estrategia en consola eran más raros todavía que hoy día. Tras varios años de ausencia, la serie vuelve con un juego donde la gestión de recursos y la estrategia táctica por turnos se dan la mano para intentar afianzar el género en consola.

La trama nos pone al frente del grupo internacional XCOM que lucha contra una invasión alienígena. Para ello debemos encargarnos de dos facetas bien diferentes: la gestión de nuestra base y los ataques. En la primera debemos administrar nuestras finanzas para investigar nuevo armamento, contratar y equipar soldados, construir instalaciones, lanzar satélites para controlar las abducciones... En este aspecto resulta tremendamente completo y nos da enorme libertad para elegir diferentes caminos, lo que logra que el desarrollo cambie totalmente de una partida a otra. Es más, al elegir qué países protegemos prioritariamente se activarán unas misiones u otras. Un factor que nos invitará a rejugarlo. Pero todo esto no es más que el aperitivo del verdadero meollo del juego: los combates por turnos. Controlando un pelotón de 4-6 soldados (según las mejoras adquiridas), nos en-



Controlamos soldados de una fuerza internacional (la XCOM) para combatir una invasión alienígena.

» LOS PARIENTES MALOS DE **E.T.**



1 **ORGANIZA.** Antes de entrar en combate debes organizar la base para que tenga fondos y proporcione ventajas a tu equipo.



2 **CAMBIOS.** Todas tus decisiones tienen una consecuencia inmediata y dependiendo de tus acciones se activan unas misiones u otras.



3 **¡AL ATAQUE!** Los combates se realizan por turnos. Cada soldado tiene dos casillas de acción para moverse, atacar o estar en guardia.



Tiene multitud de variables de gestión y ofrece muchos elementos para asegurar un desarrollo abierto. Tú eliges cómo avanzar.



Unas de las claves para ganar es encontrar la cobertura adecuada en el escenario. Pero mucho ojo: esas barreras pueden ser destruidas.



Busca un buen ángulo de disparo para que tu porcentaje de acierto sea alto.





Un juego de estrategia divertido, abierto y con muchas posibilidades y algunas ideas originales.

frentamos contra los alienígenas en pequeños escenarios donde nos movemos por turnos. Cada soldado tiene dos casillas de acción que puede emplear para moverse o atacar. Flanquear al enemigo, encontrar su punto débil y asegurar el tiro, son las claves que debemos dominar para eliminar a los aliens. El desarrollo de los combates es entretenido y tienen interesantes alternativas (edificios con varias alturas, coberturas destruibles...), pero tácticamente se quedan algo cortos en opciones y presentan algunos bugs (como soldados disparando a través de objetos sólidos). Da la impresión de haberse quedado a medio gas. Eso sí, cuenta con un cumplidor multijugador online para dos jugadores y el control resulta muy cómodo.

Donde no se desenvuelve tan bien es en el aspecto visual. Y es que, aunque suficiente para un juego de este tipo, *XCOM* no resulta muy agraciado gráficamente. Con texturas que tardan en cargarse o modelos poco realistas, no explota todo lo que puede ofrecer PS3 a estas alturas. Eso sí, cuenta con un sonido competente y un trabajado doblaje al castellano. Por todo ello, estamos ante un título interesante dentro del poco habitual género de la estrategia, pero que podía haber dado mucho más de sí de haberse cuidado algunos pequeños detalles o presentar unos combates con más opciones. Aun así, resulta una correcta alternativa a tanto juego de acción y deportivo.



El multijugador online enfrenta a 2 jugadores. Tenemos puntos de jugador (que ganamos con las victorias) para comprar soldados, mejoras...



Nos movemos por escenarios urbanos, bosques o naves para cumplir misiones de rescate, aniquilación, desactivación de bombas...

» ORGANIZANDO TODO EL COTARRO

La base de operaciones nos ofrece un sinfín de opciones para tener una fuerza militar adecuada. Pero ojo con las cuentas...



SE VENDE. Acude al mercado negro para vender objetos obtenido en tus incursiones y obtener unos ingresos extra.



EQUIPADO. Configurar a tus soldados con el armamento adecuado es básico: los caídos en combates ya no se levantan...



MIEDO. Controla el pánico de cada país. Si llega a niveles muy altos, una nación puede abandonar su apoyo al equipo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El planteamiento es original y tiene muchas opciones a la hora de gestionar los recursos.

» LO PEOR

Los combates, aunque bien planteados, se quedan a medio gas de lo que podían ser.

Te gustará + que... **R.U.S.E.**



Te gustará – que... **CIVILIZATION REVOLUTION**



80	**» GRÁFICOS** Son sólo correctos, pero con algunos efectos trabajados.
85	**» SONIDO** Un gran doblaje en castellano. Efectos y música correctos.
89	**» DIVERSIÓN** Sus alternativas e ir descubriendo nuevas opciones "pica" lo suyo.
88	**» DURACIÓN** La Campaña es suficientemente larga y rejugable. Más el online...
NOTA 87	Sin ser redondo, es un correcto exponente de la estrategia en consola y ofrece un desarrollo abierto y lleno de opciones.





Género:
LUCHA
Desarrollador:
TEAM NINJA
Editor:
TECMO KOEI
Lanzamiento:
28 DE SEPT.
Precio:
59,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
79,95 €



JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **1-16**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**



INSTALACIÓN **NO** · RESOLUCIÓN **720P**

http://teamninja-studio.com/doa5



Dead or Alive regresa a PlayStation tras ser exclusiva de Microsoft durante 11 años. Y *DoA5* sigue apostando por la jugabilidad de las primeras entregas.

SALTA AL RING Y VENCE A **LAS BELLAS MÁS BESTIAS**

Dead or Alive 5

Tras el soberbio *Tekken Tag Tournament 2*, la lucha sigue estando muy viva en PS3, este mes gracias al reencuentro con otra vieja conocida...

Han pasado 14 años desde que los contendientes de *Dead or Alive* se vieran las caras en PSone y, tras continuar en PS2 con *DoA2*, la saga pasó a ser exclusiva de Xbox y 360. En ellas aparecieron 2 entregas centradas en aumentar el plantel de luchadores y opciones, y ahora vuelve a "casa" con una entrega que mantiene la esencia: combates 1 vs 1 uno en los que los contraataques, las presas y los desvíos tienen un gran peso y con un ritmo realmente veloz, que requiere desarrollar un "instinto" especial contrarrestar los envites del rival en el momento justo. Y tampoco faltan los "Juggles" o combos mientras que el rival está en el aire cayendo al suelo, tan típicos de esta saga sobre todo por lo desesperantes que pueden llegar a ser cuando es el rival quien nos está vapuleando...

Este clásico planteamiento de *DoA* se ha reforzado con algunas características tan de moda en los últimos juegos de lucha, como los duelos por parejas. Podemos formar equipos de 2 luchadores y alternar el control entre ambos cuando queramos o incluso realizar ataques combinados. Todo esto ya lo han ofrecido otros juegos, pero *DoA5* añade la opción de aprovechar los escenarios a nuestro favor. Casi todos tienen las llamadas "zonas de peligro", que ya estaban en el primer DoA y que causan un daño extra si lanzamos al rival hacia ellas: puede caer un misilazo, de-

» COMBATES A VIDA Y **MUERTE** EN ENTORNOS INTERACTIVOS



① **ZONAS DE PELIGRO.** Si golpeamos a alguien en el punto justo del escenario, podemos añadir "daños de entorno": explosiones, caídas...



② **AL LÍMITE.** Algunos escenarios tienen zonas en las que podemos hacer caer al rival. Si somos rápidos, incluso podemos rematarlo...



③ **GOLPE CRÍTICO.** Es una de las "novedades" de esta entrega, un potente impacto cargado que deja al rival atontado unos segundos.





Dominar las contras es mucho más importante en *Dead or Alive 5* que en otros juegos de lucha. Esperad al ataque oportuno...



Las escenas del modo Historia son numerosas y largas. Algunas son bastante tontas, pero otras ofrecen elaboradas coreografías de lucha.



Todos los luchadores clásicos de la saga han acudido a la cita... incluidos sus exagerados e ingrávidos escotes.





Conocer las zonas críticas del escenario y dominar las contras es la clave para disfrutar de los combates.

...rrumbarse una estructura... No es nada que no hayamos visto ya en el género, pero el efecto visual resulta espectacular. También se mantiene el sistema de control de sus predecesores. Hay un botón para puño, otro para patadas y un último para bloqueos, desvíos y potenciar los ataques. Si no has jugado a otros DoA o Virtua Fighter, al principio cuesta acostumbrarse, ya que desviar, contraatacar y realizar los "juggles" requiere bastante práctica.

La saga no sería la misma sin su atractivo plantel de luchadores. Sí, nos estamos refiendo a las explosivas luchadoras, entre las que no faltan las clásicas Tina o Kasumi, que una vez más desafían las leyes de la gravedad con sus escotazos. En este sentido, a el modo Historia cae a menudo en el ridículo, dejando escenas como chicas peleando en "picardías" con diálogos y situaciones bastante tontorronas en general. Y hablando de los modos de juego, también contamos con los clásicos Arcade, Contrarreloj, Versus o Supervivencia, mientras que online hay peleas igualadas, Lobby Match o pelea por invitación. Y es que, como todo lo que ofrece DoA5, da la sensación de no haber arriesgado, de no ofrecer nada nuevo. Algo que sin duda gustará a los fans, pero con la competencia tan dura que hay en el género, nos sabe a poco...



La edición coleccionista incluye un libro de arte, una banda sonora, caja metálica... y trajes de baño para las señoritas, por supuesto.



Los ataques combinados son muy efectivos y vistosos, pero necesitamos una buena dosis de coordinación para ejecutarlos.

» SALUDAD A LOS RECIÉN LLEGADOS

A la franquicia le vienen bien nuevas incorporaciones, que además muestran conceptos muy diferentes de la lucha...



MILA. Se especializa en artes marciales mixtas, así que sus patadas bajas y sus puñetazos duelen por igual...



SARAH Y AKIRA. Hacen una visita desde *Virtua Fighter*. Mucho ojo con las patadas de ella y los codazos de él...



PAI CHAN. También viene de *Virtua Fighter*. Tendréis que descubrir la manera de desbloquearla antes de controlarla...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Requiere tiempo para dominar su sistema de lucha. Los cameos de *Virtua Fighter*.

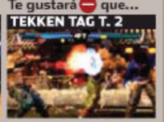
» LO PEOR

No aporta nada nuevo al género. Se queda algo corto para los tiempos que corren.

Te gustará = que... **VIRTUA FIGHTER 5 FS**



Te gustará − que... **TEKKEN TAG T. 2**



84	**» GRÁFICOS** Buenos modelos y efectos, pero sin llegar a la excelencia.
82	**» SONIDO** Voces correctas, pero muy repetitivas y en inglés. Música pegadiza.
81	**» DIVERSIÓN** Cuando dominas las presas tiene gracia, pero los "juggles" frustran.
84	**» DURACIÓN** Los modos que cabe esperar y un número ajustado de luchadores.
NOTA 82	Es la entrega más atractiva y pulida de la saga, pero necesita más originalidad y variedad para estar en la élite.



12+

Género: **HACK AND SLASH, AVENTURA, ACCIÓN**
Desarrollador: **TECMO KOEI**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **60,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **89,95 €**



Jugadores 1-2 · Jug. online 2



Textos CASTELLANO · Voces JAPONÉS



Instalación 4'4 GB · Resolución 720P

www.onepiece-game.com/es



Pirate Warriors es un juego de acción al estilo *Dynasty Warriors* ambientado en el exitoso manganime "One Piece".

A UN PASO DE CONVERTIRSE EN EL **REY DE LOS PIRATAS**

One Piece Pirate Warriors

La obra estrella del mangaka Eiichiro Oda cuenta con una adaptación que seguro se proclama como la mejor de todos los títulos inspirados en la serie.

La tripulación más gamberra y divertida del mundo del manganime, capitaneada por Monkey D. Luffy, echa el ancla en PS3 para hacernos pasar unos ratos muy entretenidos y repletos de acción en los que revivimos, de primera mano, todos (o casi todos) los sucesos acontecidos en la primera parte del manga, hasta la batalla de Marineford y el inicio del lapso de dos años hasta el comienzo de New World. Y todo en forma de Hack and Slash, en el que avanzamos por los diferentes escenarios de la saga, despachando a los enemigos que encontremos para poder avanzar en la trama.

Nosotros manejaremos a Luffy que tendrán que acabar con los otros piratas usando un control muy sencillo que sólo con tres botones (■, ▲ y ●) nos permite ejecutar todos los ataques característicos de Sombrero de Paja. A medida que avancemos iremos subiendo de nivel y nuestra barra de salud aumentará, lo que es de agradecer, ya que los jefes finales (Wapol, Cocodrile...) no nos lo van a poner nada fácil y en la mayoría de ellos necesitamos más de un intento para vencerles. Además, el resto de la tripulación, una vez que se hayan unido a nosotros, nos ayudará cuando las cosas se pongan realmente complicadas. En numerosos momentos nos encontramos con quicktime events tanto para asestar el golpe final a algún villano poderoso (a destacar la espectacularidad de esas secuencias) como para abrirnos paso

Podremos manejar a distintos personajes del anime, aunque durante la historia Luffie será protagonista.

» UNA HISTORIA **CONTADA COMO NUNCA**



① **COMO UN MANGA.** Los piratas de la banda de Sombrero de Paja nos van contando todas sus aventuras en pantallas estáticas.



② **DESDE EL INICIO.** Revivimos todas las sagas más importantes, en las que Luffy demuestra por qué debe convertirse en el Rey de los Piratas.



③ **LA ÚLTIMA BATALLA.** Habrá que luchar contra poderosos piratas e ir reclutando compañeros hasta llegar a un momento crucial de la serie...



Aunque la acción es la protagonista, y repartiremos leña a diestro y siniestro, tampoco faltarán los momentos más emotivos del anime.



Los jefes finales, otra seña de identidad de la serie, estarán muy presentes en el juego. Para darles el golpe final hay Quick Time Events.



En el modo "Diario Principal" recordamos los hechos del primera parte de la serie y jugamos con cualquier personaje.

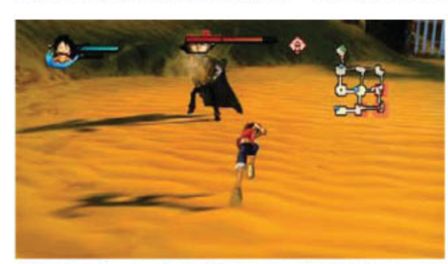




Este Hack and Slash destaca por ser fiel a la historia del manga, aunque le falten algunas sagas concretas.

entre los escenarios repletos de lugares a los que agarrarse o paredes que derribar, lo que le da un toque más divertido y entretenido.
Además de este modo historia (para dos jugadores), ofrece la opción "Otro Diario", que permite volver a jugar niveles anteriores, pero manejando a otro personaje que podemos elegir de una extensa lista: Zoro, Sanji, Portgas D. Ace... Por último, también cuenta con un modo online para dos jugadores, que pueden pelear entre ellos o participar en el modo desafío que consiste en luchar contra todos los jefes finales seguidos, sin descanso, para conseguir la mayor puntuación en un ránking online.

Los gráficos son muy parecidos a los del anime y en ocasiones parece que estemos viendo un capítulo más de la serie. Aunque por desgracia, en los escenarios apreciaremos poping y veremos los temidos dientes de sierra. Eso sí, el sonido es de lujo, porque además de las melodías propias de la serie, incluye el doblaje original en japonés (con subtítulos en castellano, claro).
Seguro que los fans de la serie de Oda saben perdonar sus fallos técnicos y disfrutarán de lo lindo que con un juego muy completo, extenso y fiel a la historia original del manga. Y si no conoces la serie, pero te apetece repartir leña seguro que también disfrutas de *One Piece Pirate Warriors*, de su trepidante acción y su peculiar sentido del humor.



El modo online, para dos jugadores, nos permite combatir uno contra otro o unirnos para derrotar a todos los poderosos jefes finales.



El doblaje es el original en japonés y las melodías son las de la serie de televisión, algo que los más fans seguro que agradecen.

» LA VIDA PIRATA ES LA VIDA MEJOR

Para avanzar por las peligrosas islas de Grand Line debemos usar la cabeza y saber usar los grandes poderes Luffy.



DERROTANDO ENEMIGOS. Numerosas hordas de piratas de otras bandas no nos pondrán fácil el avance.



SALTANDO POR LOS ESCENARIOS. Si no hay camino, podemos colgarnos por las barras e ir saltando de una en una.



A POR EL JEFE FINAL. Al término de un nivel nos esperan los villanos más conocidos y peculiares de cada saga.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación calcada a la del anime y la extensa duración del "Diario Principal".

» LO PEOR
Escenarios lineales en los que se aprecia poping y dientes de sierra.

Te gustará + que... SAINT SEIYA: BPES



Te gustará − que... NARUTO SHIPPUDEN: UNS3



84	**» GRÁFICOS** Estética parecida a la del anime, aunque algunos fallos técnicos.
87	**» SONIDO** Canciones de la serie de TV. Destaca el doblaje original en japonés.
88	**» DIVERSIÓN** Controlar a Luffy & cía en duras batallas es algo muy entretenido.
89	**» DURACIÓN** Varios modos de juego más el online dan muchas horas de vida.
NOTA 87	Un trepidante juego de acción, el mejor y más fiel título de *One Piece*. Dirigido especialmente a los fans de la serie.



3+

Género: **CONDUCCIÓN**
Desarrollador: **SLIGHTLY MAD STUDIOS**
Editor: **BIGBEN**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **60,95 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-8



TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS



INSTALACIÓN 725MB · RESOLUCIÓN 720P

www.atari.com/FerrariRacingLegends



■ Conduce más de 50 modelos de Ferrari en este simulador de conducción que celebra el 65 aniversario del "Cavallino Rampante".

» EL AUTÉNTICO LUJO DEL MOTOR



① **A CORRER.** Con 3 pruebas siempre disponibles, supera los retos (contrarreloj, carreras...) para desbloquear nuevos eventos.



② **ACOMPAÑADO.** Además de un larguísimo modo individual, hay un interesante modo multijugador para hasta 8 jugadores.



③ **DESESPERANTE.** Debes estar avisado de su dificultad: algunas pruebas requieren mucha práctica y hacer trazadas casi perfectas.

CUANDO LA **DIFICULTAD** SE CONVIERTE EN FRUSTRACIÓN

Test Drive Ferrari Racing Legends

La marca Ferrari es todo un símbolo del automovilismo por su tecnología y su elegancia de formas. ¡Y ahora sus mejores modelos están a tu disposición!

Cuando se habla de Ferrari, instantáneamente pensamos en deportivos o Fernando Alonso conduciendo un monoplaza. Pero más allá de la Fórmula 1, la marca italiana siempre ha sido santo y seña de la innovación en el automovilismo y cierto status social debido a los desorbitados precios de sus modelos. Pero tranquilo, porque ni la crisis podrá impedir que probemos más de 50 modelos de Ferrari, gracias a esta entrega de la serie *Test Drive* que celebra los 65 años del nacimiento de la marca del "Cavallino Rampante". El estudio Slightly Mad (creador de *Need For Speed Shift*) aparca el desarrollo de "mundo abierto" de los últimos *Test Drive Unlimited* para centrarse en las típicas pruebas de conducción.

Podemos escoger un evento de una de las edades de Ferrari (Oro 1947-1973, Plata 1974-1990 y Moderna 1991-2011), para ir desbloqueando nuevas pruebas. Nula innovación y pocas opciones en un desarrollo que también tira de eventos típicos en los 36 circuitos disponibles (algunos reales y otros ficticios): pruebas contrarreloj, carreras contra otros rivales... Lo bueno es que los vehículos son variados (turismos, GT, monoplazas de F1...) y la conducción se puede configurar para que sea de tipo arcade (con ayudas a la frenada o asistente de dirección) o simulador total. Y no sólo eso: además, las reacciones de todos los coches están bien trasladadas en carrera y resultan bastante realistas. Unas logradas sensaciones al volante que también están presentes en un multijugador hasta para 8 jugadores. Pero, pese a que



■ Los modelos de Ferrari disponibles abarcan desde el año 1947 hasta el año 2011.



La conducción de cada vehículo ha sido perfectamente recreada. Se aprecia la diferencia entre pilotar un coche de los 70 y uno actual.



La conducción se puede configurar con distintos parámetros para hacerla arcade o encarar cada evento como un simulador puro y duro.



En su 36 circuitos combina trazados reales, como Monza o Silverstone, con otros ficticios.





Resulta una lástima que su competente simulación se vea empañada por una dificultad desorbitada.

en el aspecto de la simulación cumple sobradamente, algunas taras le impiden alcanzar un puesto en el podio. Y es que no cuenta con climatología variable, la posibilidad de modificar la mecánica de los vehículos y la sensación de velocidad con la cámara externa no resulta del todo convincente. Pero su mayor lastre es el pésimo estudio de la dificultad. Una cosa es que las carreras supongan un reto para el jugador en estos tiempos de títulos excesivamente "facilones", y otra muy distinta que tengamos que sudar sangre para superar una prueba. Incluso haciendo una carrera prácticamente perfecta, es imposible superar algunos eventos, lo que resulta frustrante.

Gráficamente también tiene luces y sombras. Por ejemplo, todos los modelos tienen un gran acabado y se nota el gusto por el detalle, tanto en el interior como en el exterior de los coches. Pero por otro lado, los circuitos resultan poco más que correctos y muestran un notable "poping". Un apartado técnico que podría ser bastante mejor, viendo los últimos juegos de conducción.

Por todo ello, *Test Drive Ferrari Racing Legends* tiene el encanto de una simulación muy realista a la hora conducir los modelos de una marca tan prestigiosa como Ferrari, pero que tiene algunos defectos (especialmente el de su desmedida dificultad) que le impiden convertirse en un referente del género.



Los tipos de vehículos son muy variados y abarcan desde coches GT, pasando por turismos, coches de época o espectaculares monoplazas.



Conduce con cuidado: en muchísimas pruebas salirse del trazado significa ser eliminado. Y los golpes causarán daños en nuestro coche.

» EN EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

Recorre los 65 años de Ferrari rememorando algunos momentos claves en la historia automovilística de la marca.



HACIENDO HISTORIA. Las pruebas están divididas en 3 épocas: Oro (1947-73), Plata (1974-1990) y Moderna (1991-2011).



EL PASO DEL TIEMPO. Se puede apreciar la evolución de los circuitos en el tiempo. ¿Reconoces el famoso Monza?



DETALLES. Se han cuidado aspectos de época como la indumentaria de los pilotos o la publicidad de los circuitos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La simulación está muy lograda. El catálogo de coches y circuitos es amplio.

» LO PEOR

La dificultad es estratosférica y mal equilibrada. El desarrollo ofrece nulas opciones.

Te gustará ⊖ que... DIRT 3 — Te gustará ⊖ que... TEST DRIVE UNLIMITED 2



83	**» GRÁFICOS** Coches con un buen acabado pero hay poping en los circuitos.
81	**» SONIDO** Cumplidor: música correcta y buen sonido de motores.
82	**» DIVERSIÓN** Si domas su altísima dificultad, la conducción te dará satisfacciones.
85	**» DURACIÓN** Muchas pruebas, algunas muy difíciles, y "multi" competente.
NOTA 81	Los fans de velocidad y de Ferrari, disfrutarán con su exigente simulación, pero la dificultad está descompensada.

JUEGO Play RECOMENDADO

LBP es un plataformas 2D con opciones multijugador para 4 jugadores y con tantas opciones y tan variadas como en PS3.

7

Género: **PLATAFORMAS**

Desarrollador: **TARSIER STUDIOS, DOUBLE ELEVEN, XDEV**

Editor: **SONY**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **49,95 €**

JUGADORES 1-2 · ONLINE / WIFI 1-4

TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

FUNCIONES

- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro
- Cámara delantera
- Cámara trasera

www.littlebigplanet.com/es/vita/

FIEL A LA FÓRMULA DE LA SAGA LBP



1 **JUEGA.** *LBP* es un plataformas 2D con un modo historia nuevo y cerca de 30 niveles.



2 **CREA Y COMPARTE.** Puedes crear tus propios niveles y compartirlos online.



3 **Y CON NOVEDADES.** Usa las pantallas táctiles o el giroscopio en muchos niveles.

JUEGA, CREA Y COMPARTE, AHORA **EN CUALQUIER SITIO**

LittleBigPlanet

Los sackboys desembarcan en PS Vita conservando todas las cualidades que han hecho grande a la saga, incluidas las opciones de creación y comunidad...

Partiendo de una historia nueva, este *LBP* para PS Vita mantiene la estructura de siempre: 5 mundos en los que tenemos que llegar a la meta superando zonas de saltos, carreras, enemigos y otras pruebas, al tiempo que recogemos esferas de puntuación y premios que luego usaremos en el modo creación. Hasta repiten las llaves ocultas que dan acceso a niveles de desafío. Además existe un sexto mundo con 5 "macro-minijuegos" con varios niveles. Pero, por supuesto, introduce un montón de novedades relacionadas con PS Vita.

En muchos niveles tendremos que tocar la pantalla táctil o el touchpad trasero para "hundir" o hacer que aparezcan plataformas, usar el giroscopio para controlar vehículos o las cámaras para crear pegatinas. Hay incluso simpáticos detalles como un detector de huellas que tendremos que presionar para abrir puertas. Todo combinado con el control de siempre, que nos permite saltar, agarrarnos a superficies, golpear a otros jugadores con el stick derecho y cambiar la expresión del Sackboy con la cruceta. También hay minijuegos que requieren poner la portátil en vertical, pruebas diseñadas para competir 2 jugadores en la misma consola (boxeo con robots, dardos, air hockey...) o varios jugadores pasando la consola. Tampoco faltan nuevos gadgets, como el Rarocohete, los Manopladores para manipular bombas y bloques o el Gancho para balancearnos...

Y lo mejor es que todas estas formas de control encajan de forma natural, sin que resulte extraño que inclinemos la consola o toquemos la pantalla. Se nota que está bien pensado,

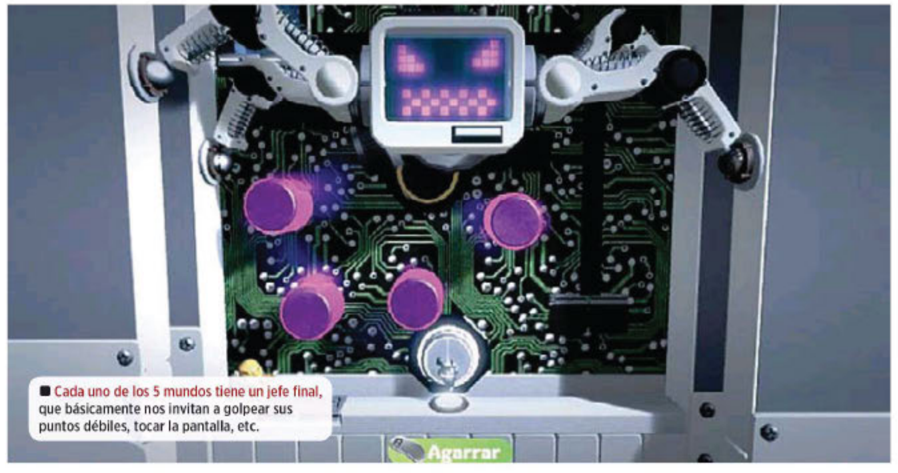
Este es sackboy, el prota. Podremos personalizarlo de tantas maneras que será difícil encontrar dos iguales.





El modo historia está compuesto por 5 mundos (unos 30 niveles jugables) y en cada uno conoceremos a un extravagante personaje...


Integra novedades de control, como plataformas que podemos sacar o esconder "tocando", niveles que superamos con el giroscopio, etc.



Cada uno de los 5 mundos tiene un jefe final, que básicamente nos invitan a golpear sus puntos débiles, tocar la pantalla, etc.





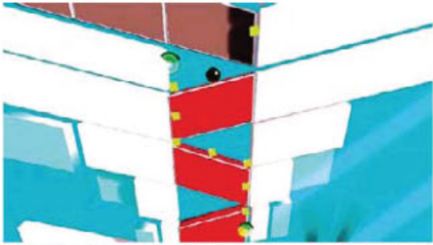
LBP para Vita no tiene nada que envidiar a los juegos de PS3, ni en lo técnico, ni en cantidad de opciones...

para que, por ejemplo, no afecte a la jugabilidad si tocamos por accidente el panel trasero.

Las innovaciones en el control también llegan a la Creación, donde nos esperan unas opciones casi a la par de lo visto en *LBP2*, incluida la posibilidad de crear mundos compuestos por varios niveles, enlazar subniveles dentro de un mismo nivel, crear vídeos, minijuegos... Hay mecánicas nuevas, como ajustar el zoom con el panel táctil trasero. Incluso hay opciones para controlar el giroscopio aplicado a los juegos. Hay tantas herramientas que lleva tiempo llegar a hacer cosas "curiosas"...

Y tampoco falta un modo Comunidad, donde subir los niveles que creados, probar los de otros jugadores y dejar comentarios. Hay filtros de búsqueda, un registro de tu actividad, puedes poner niveles en cola para jugarlos en otro momento o descargarlos para jugarlos offline. El abanico de opciones es completísimo. Eso sí, tras dos actualizaciones, a los 5 días del lanzamiento aún cuesta un poco unirse a las partidas (y estas petardean un poco), aunque en su descargo hay que decir que ya existen más de 15000 niveles y juegos para descargar (los de PS2 no están disponibles aquí).

En cualquier caso, es impresionante que este juego sea capaz de reflejar casi todo lo que hemos visto en PS3, que no le falte nada. Este *LBP* sabrá entretenerte durante muchos meses y si eres "creador" será infinito.


También existe un sexto mundo con 5 minijuegos, con varios niveles. Con las herramientas que trae puedes crear cosas parecidas...


No faltan ninguna señas de identidad *LBP*, como los premios para personalizar al sackboy, las llaves ocultas que abren niveles de desafío...

UN MUNDO PARA INVENTAR Y DESCUBRIR

LBP trae de serie un enorme y complicado grupo de herramientas para crear de todo, desde niveles a minijuegos que puedes compartir. Y eso es sólo el principio, hay mucho más por hacer y ver...



TUS "PEGATAS". Gracias a las cámaras de Vita puedes fotografiar cualquier cosa y convertirla en una pegatina para tus niveles.


EDITOR. Crea formas tocando la pantalla y elige entre cientos de objetos, texturas y opciones. Casi tan profundo como en PS3.


PINES. Por si crear y probar fuera poco, también tienes "pines" que irás abriendo al cumplir desafíos, como jugar a las 11:11.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Enorme cantidad de opciones para crear. Poder descargar los niveles de otros.

» LO PEOR
El modo historia es corto y algunos niveles repetitivos. El precio es algo elevado.

Te gustará + que... **LITTLE DEVIANTS**



Te gustará = que... **LBP2 (PS3)**



90	**» GRÁFICOS** Tan bonitos como en PS3, aunque algunos detalles se pierden en 5".
91	**» SONIDO** Buen doblaje, gracioso idioma inventado y muy buenos efectos.
90	**» DIVERSIÓN** Te lo pasarás en grande con los minijuegos, el editor, la trama...
95	**» DURACIÓN** Online, minijuegos, crear tus juegos, descargar los de otros..
NOTA 91	Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y, sobre todo, muy, muy divertido.



El "partido del siglo" vuelve a PS3

FIFA 13 VS PES 2013 PRO EVOLUTION SOCCER

Barça vs. Madrid. Messi vs. Cristiano Ronaldo. *FIFA* vs. *PES*. Estos apasionantes duelos se repiten temporada tras temporada y, en la parte que nos toca, os diremos que este año el "derbi" entre los dos mejores simuladores de fútbol para PS3 promete ser más intenso y reñido que nunca. ¿Preparados? ¡Pues que empiece el partido!

1. SISTEMA DE JUEGO

1.1 PASES

PES 2013



Los pases de *PES 2013* son más precisos que nunca, sobre todo si te acostumbras a usarlos en modo manual (los asistidos pueden dar algún que otro fallo). Permite medir la potencia de todos los envíos (al pie, al hueco raso o elevado, cambios de banda usando el pase largo...). Requieren habilidad, pero una vez que te hagas con ellos harás triangulaciones como las del Barça.

FIFA 13



En su búsqueda de realismo, dar un buen pase es más difícil en *FIFA 13* que en los anteriores. Aquí no vale de nada darle al botón de pase al "tuntún" y a ver qué pasa. Hay que elegir bien el momento y darle la fuerza y la dirección adecuadas o nuestro pase no llegará a su destino. Y ojo con los pases largos, que ahora no todos los jugadores hacen controles "a lo Zidane".

» CONCLUSIÓN

Ambos simuladores cuentan con un sistema de pases de garantías que, en general, te permite poner el balón donde tú quieras, aunque requieren de cierta habilidad para ello.

1.2 TIROS Y PORTEROS

PES 2013



Aunque ha sido revisado, el disparo a puerta no tiene ningún misterio para los que ya conocen la serie *PES*. Podemos "mejorarlos" usando botas especiales que iremos desbloqueando. Y las respuestas de los porteros ha mejorado notablemente en esta entrega. Olvidaos de las inaceptables "cantadas" de entregas pasadas, porque su actuación es mucho más convincente.

FIFA 13



Los porteros responden bastante bien (en general) y en cuando a los tiros, como viene siendo habitual en la serie desde hace ya tiempo, el éxito de un tiro a puerta depende de distintos factores (calidad individual del jugador, pierna "buena", "timing" correcto...) Al igual que los pases, podremos ensayarlos gracias a los Juegos de Habilidad, incluyendo las vaselinas.

» CONCLUSIÓN

Si el año pasado *FIFA* se llevo la victoria en este apartado por las "cantadas" de los porteros de *PES*, este año en Konami han corregido este aspecto. Así que *PES* empata el partido.

1.3 REGATES

PES 2013



Los regates de *PES 2013* son más "naturales" y casi salen de manera intuitiva. Por ejemplo, usaremos los sticks para realizar un regate en dos toques (uno con cada pierna, en un gesto similar al que haríamos en el fútbol real). Y usando R2 podemos pisar la pelota. Los nuevos "cuerpeos" nos permitirán proteger mejor la pelota.

FIFA 13



Seguramente uno de los añadidos más llamativos de *FIFA 13* sean sus regates, muchos de ellos bastante "malabarísticos" y procedentes de *FIFA Street*, el último juego de fútbol callejero de EA Sports. Eso sí, en *FIFA 13* más que nunca se nota que la diferencia entre los "cracks" y los jugadores de perfil medio-bajo en este sentido.

» CONCLUSIÓN

Ambos simuladores cuentan con recursos suficientes a la hora de deshacernos de los rivales. Los de *PES 2013* son intuitivos, mientras que *FIFA* incorpora ideas ya vistas en *FIFA Street*.

1.4 BALÓN PARADO

PES 2013



Faltas directas, córners o penalties ofrecen opciones más que suficientes, aunque nada muy sorprendente (como llamar a un segundo jugador) ni alejado de lo que vimos en la entrega anterior (al contrario que *FIFA 13*, que sí ha trabajado este aspecto). Algunos lances como "friquis" o penalties pueden entrenarse con retos.

FIFA 13



FIFA 13 da un paso más en esta sentido y amplía el repertorio de recursos en las faltas directas, tanto si nos toca defenderlas (adelantar unos pasos la barrera, variar el número de integrantes...) como al atacar (permite hacer distintas jugadas ensayadas, como nos adelantó el mismo David Rutter). Los penalties se lanzan igual.

» CONCLUSIÓN

Aunque ambos juegos ofrecen opciones suficientes y permiten entrenarlas mediante distintos desafíos, este año *FIFA* roza la excelencia con nuevas posibilidades.

2. ASPECTOS TÉCNICOS

2.1 AMBIENTACIÓN

PES 2013



La ambientación de *PES 2013* se ampara en algunas de sus licencias (la de la Champions es insuperable, aunque no siga el Calendario oficial; y lo mismo ocurre con la Copa Santander Libertadores). El player ID, que "clava" los gestos de los "cracks" también ayuda (aunque sólo hay 40 ó 50). Algunos comentarios y gritos del público están desajustados y te "sacan" del partido.

FIFA 13



La ambientación de *FIFA 13* es más "auténtica" y no sólo por las licencias, sino porque está más "actualizada" (por ejemplo, con las últimas celebraciones míticas de Balotelli o CR7 golpeándose y mostrando el muslo). Y si tenemos activada la opción "Match Day" el juego se irá actualizando con datos, resultados y partidos reales. ¡Y los comentaristas incluirán estas actualizaciones!

» CONCLUSIÓN

Año tras año *PES* mejora su ambientación, pero lo de *FIFA 13* es difícilmente superable, y más si juegas conectado y tu partida se va actualizando con datos y resultados reales.

2.2 JUGADORES

PES 2013



El acabado de los jugadores de *PES 2013* es, en líneas generales, mucho mejor que los de *FIFA*. Su acabado es más "natural". Eso sí, los que están mejor hechos son los jugadores más conocidos. Los del perfil medio-bajo ya es otro cantar... Además, se han incluido nuevas animaciones, aunque algunos movimientos, como el "sprint" o ciertos remates, siguen siendo algo robóticos.

FIFA 13



El modelado de los jugadores es el aspecto en el que más debe mejorar *FIFA* de cara a ediciones futuras. Muchos jugadores de equipos punteros, como Álvaro Arbeloa, no se parecen casi nada a sus "homólogos" reales. Y las animaciones tampoco han dado un salto con respecto a las entregas pasadas. No están mal, pero ya va siendo hora de evolucionar también en este sentido.

» CONCLUSIÓN

En este apartado le vamos a dar la victoria a *PES 2013* porque el modelado de sus futbolistas nos convence más que los de *FIFA 13*. Pero las animaciones pueden mejorar en ambos.

3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

3.1 COMPAÑEROS

PES 2013



La inteligencia artificial de los compañeros es otro de los avances de *PES 2013*. Movimientos tan lógicos como que un lateral doble a un extremo o que un "nueve" arrastre a un defensa con un falso desmarque abriendo así un hueco para sus compañeros son ejemplos de lo que en Konami han llamado Pro Active AI. Funciona.

FIFA 13



Los compañeros en *FIFA 13* se mueven de forma lógica y cubren bien los espacios, aunque esto depende de las tácticas que tengamos asignadas, claro. También podremos recurrir a opciones "manuales" como el ya clásico botón de desmarque que sigue funcionado de lujo. La inteligencia artificial de *FIFA 13* está muy currada.

» CONCLUSIÓN

Este año hay un empate en este apartado, ya que *FIFA 13* sigue demostrando una gran IA como en ediciones pasadas y *PES 2013* se ha puesto las pilas con el sistema Pro Active AI.

3.2 RIVALES

PES 2013



Al igual que nuestros compañeros, los rivales también han mejorado. Los marcajes son más pegajosos y las pugnas y los cuerpeos están mejor acabados que en anteriores entregas. Eso sí, aún está por debajo de *FIFA* en este sentido, ya que todavía se puede observar algo de "clipping". Pero es mejor que la del año pasado.

FIFA 13



La defensa dinámica que tantas polémicas protagonizó en la entrega pasada se ha suavizado y ahora es más factible robar un balón a la defensa gracias al optimizado motor de colisiones, que además de "cargar" y lograr robar la pelota simplemente por la inercia ahora también se puede agarrar (aunque esto último es mejorable).

» CONCLUSIÓN

Reconocemos los grandes avances en la IA que exhibe *PES* esta temporada, pero *FIFA 13* le lleva bastante ventaja en este aspecto. Victoria de *FIFA 13*, aunque no debe dormirse...

4. OPCIONES GENERALES

4.1 COMPETICIONES Y MODOS DE JUEGO

PES 2013



La modalidad Football Life aglutina la famosa Liga Master (tanto online como offline) y el modo Ser una Leyenda (que nos permite manejar a un solo jugador y hacerlo crecer). También tenemos competiciones online y offline, la Champions y la Copa Santander Libertadores y nuevas opciones para crear nuestra Comunidad. Permite partidos Online para 8 jugadores.

FIFA 13



Modo Carrera para jugador o manager, Conviértete en Profesional manejando sólo a un jugador, consigue el mejor equipo a base de cartas en Ultimate Team, entrénate con los 32 juegos de Habilidad, juega Online en partidos de hasta 22 jugadores o en el modo Temporadas que ahora puede jugarse en cooperativo con un amigo en el equipo... Fútbol para todo el año.

» CONCLUSIÓN

Aunque *PES 2013* cada año nos sorprende con nuevos avances en este sentido, *FIFA 13* ofrece más opciones y modalidades, sobre todo Online. Aunque los dos van bien servidos.

4.2 EQUIPOS Y LICENCIAS

PES 2013



PES 2013 trae unos 150 clubes licenciados, aunque no todas las Ligas lo están. Sí tenemos, por ejemplo, nuestra Liga BBVA con los equipos reales (los fichajes se actualizan mediante parche) y, como novedad, incluye la Liga brasileña (junto a la francesa, la italiana, la inglesa...). Pero sus mejores licencias siguen siendo la de la Champions League y la Copa Santander Libertadores.

FIFA 13



FIFA 13 vuelve a mostrarse intratable en este apartado. Ofrece unas 25 ligas licenciadas, entre ellas la Liga BBVA y la Liga Adelante (o sea, la Primera y la Segunda División españolas). La variedad es tal que este año hasta tiene la Premier de Arabia Saudí, aunque seguimos echando de menos la liga argentina. También ofrece 46 selecciones nacionales, la mayoría licenciadas.

» CONCLUSIÓN

***PES 2013* incluye las licencias más importantes y atractivas para los futboleros españoles. Pero es que la diversidad de *FIFA 13* es tan brutal que a veces resulta hasta excesiva.**

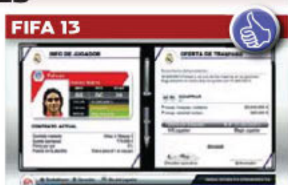
4.3 EDITOR Y FICHAJES

PES 2013



PES 2013 ofrece un completo editor al que no le ponemos ninguna objeción. En cambio, el sistema de fichajes es más "rudimentario" (como la mayoría de las opciones de manager). En este aspecto también está por debajo de lo ofrecido por *FIFA 13*, que este año ha incluido nuevos detalles en temas de fichajes/gestión de plantillas. *PES 2013* puede mejorar en este sentido.

FIFA 13



FIFA 13 ofrece novedades en materia de fichajes. Ahora podremos intercambiar jugadores u ofrecer dinero y un jugador para intentar convencer al otro club de que nos venda a su crack. También hay una "barra" que muestra la "felicidad" de los jugadores. Si un futbolista no está contento (porque no juega o lo que sea), puede exigirnos jugar más o incluso pedir que le traspasen.

» CONCLUSIÓN

***FIFA 13* ofrece muchas más posibilidades a la hora de fichar y gestionar nuestras plantillas que *PES 2013*. El juego de Konami debería incorporar más opciones de manager.**

4.4 OTRAS OPCIONES Y EXTRAS

PES 2013



Entre los extras más importantes de *PES 2013* (al menos para nosotros, los jugones españoles), hay que destacar los 20 estadios de nuestra Liga (desde el Camp Nou hasta Riazor o Balaídos). También podremos desbloquear distintos tipos de botas y otras mejoras que nos darán un mejor rendimiento. Y aparte, ofrece "títulos" para lucirlos online como en muchos juegos de lucha.

FIFA 13



El principal extra que ofrece *FIFA 13* con respecto a su antecesor es la compatibilidad con PS Move. Con este sistema de control, apuntamos hacia donde queremos ir y marcamos hasta donde va a llegar nuestro envío, con una precisión más que notable una vez que lo domines. En *PES 2013* no existe esta opción, pero sabemos que están valorando si meterla en el futuro.

» CONCLUSIÓN

Ambos títulos ofrecen extras destacables. Incluir los estadios de nuestra Liga es un "puntazo" por parte de Konami. Y la compatibilidad con Move de *FIFA 13* también es todo un acierto.

» CONCLUSIONES

Un año más, *FIFA* se impone en este "partido del siglo" que se juega en nuestras consolas. Pero esta vez no ha sido una victoria tan holgada. *PES 2013* ha mejorado mucho y por fin inicia su remontada.

En esta generación parece difícil que otro juego le arrebate a *FIFA* el título de "mejor simulador de fútbol de la temporada". Lo suyo es la culminación de un gran proyecto que empezó a gestarse en *FIFA 09* y que, año tras año, en EA Sports son capaces de pulir y mejorar. Mientras tanto, *PES* nunca lograba desprenderse de ciertos "vicios" que arrastraba casi desde los tiempos de PS2. Pero esto ha cambiado en esta entrega. Bajo la batuta de Kei Masuda (que sustituye al mítico Shingo "Seabass" Takatsuka), *PES* ha recuperado la alegría y nos ofrece partidos mucho más convincentes y emocionantes que los de entregas anteriores. ¿El artífice de este cambio? Para nosotros, la inteligencia artificial, uno de los aspectos que más han trabajado. Y su ajustado precio quiere animarte a que lo pruebes. Pero insistimos, *FIFA* le lleva unos cuantos años de ventaja en casi todo. Eso sí, la temporada que viene va a estar interesante, ya que *PES 2014* estrenará (¡por fin!) nuevo motor gráfico. Y es precisamente en los gráficos donde *FIFA* puede flojear algo... Porque desde luego en otros aspectos (como licencias, opciones Online...) sigue siendo imbatible.



KONAMI
YA DISPONIBLE
49,95 €



EA SPORTS
YA DISPONIBLE
69,95 €

		PES 2013		FIFA 13	
SISTEMA DE JUEGO	**Estilo de juego**	E	Un sistema de juego conocido pero a la vez mejorado. Convence.	E	Sutiles mejoras jugables lo convierten en un producto más "redondo".
	Pases	E	Satisfactorios. Vuelven a basarse en la barra de potencia.	E	Más realistas y exigentes que en entregas anteriores. Menos mecánicos.
	Tiros	E	Tan precisos como siempre. Si conoces los *PES* no tendrás problemas.	E	Se basan en múltiples parámetros y son más realistas que nunca.
	Regates	E	Son más naturales. Se usan los dos sticks, el R2 para pisar la bola...	E	Se han incorporado ideas de *FIFA Street*, incluidas algunas filigranas.
	Faltas	MB	Bastante parecidas a las de *PES 2012*. Pueden entrenarse con retos.	E	Roza la excelencia con sus nuevas opciones en ataque y en defensa.
	Córners	MB	Los córners también son similares a los del anterior. Se defienden mejor.	MB	Todas las opciones presentes en los anteriores siguen estando en éste.
	Valoración	E	A la hora de jugar es el mejor *Pro Evolution Soccer* de esta generación.	E	*FIFA 13* pule aún más su sistema de juego, haciéndolo aún más redondo.
ASPECTOS TÉCNICOS	**Diseño de los jugadores**	E	Ofrecen modelados bastante "naturales" y no sólo de las estrellas.	MB	El modelado de los jugadores está bien, pero muchos no se parecen.
	Animaciones	MB	Las animaciones al correr son algo robóticas. Se han incluido nuevas.	MB	Las animaciones son bastante suaves. Pero las caras son inexpresivas.
	Ritmo de juego	MB	Podemos personalizarlo para lograr un ritmo más rápido o lento.	MB	Es algo más rápido que en *FIFA 12*, lo que puede no gustar a los puristas.
	Física	MB	La recreación del contacto físico entre jugadores ha mejorado este año.	E	Cuerpeos, agarrones, la física del balón... Todo brilla a gran nivel.
	Estadios	E	Incluye los 20 estadios de nuestra Liga BBVA. "Chapeau" para Konami.	MB	Los efectos de iluminación han ganado en matices. Falta el Camp Nou.
	Comentaristas	B	Vuelven Carlos Martínez y "Maldini", aunque su labor es mejorable.	E	El trabajo de Manolo Lama y Paco González sigue siendo excepcional.
	Sonido ambiente	MB	Cánticos como "eo, eo, eo, esto es un chorreo". A veces hay desajustes.	MB	Bastante parecidos a los que exhibió el año pasado. O sea, muy buenos.
	Valoración	MB	Sin ser la "revolución", convencen, sobre todo los modelos de los jugadores	MB	Muy bien, pero pueden mejorar ciertos modelados y la animación facial.
INTELIGENCIA ARTIFICIAL	**Compañeros**	MB	Ha mejorado bastante en todos los aspectos: desmarques, coberturas...	MB	Los jugadores se posicionan mejor y se comportan de forma lógica.
	Rivales	MB	Los marcajes son más pegajosos, gracias a los mejorados "cuerpeos".	E	La defensa táctica se ha suavizado y ahora se puede robar al balón.
	Porteros	MB	Han mejorado mucho con respecto a la entrega anterior. Convencen.	MB	Siguen respondiendo bien, aunque alguna "cantadita" hemos visto...
	Árbitros	B	Con alguna decisión discutible, pero bueno, bastante bien en general.	MB	Con acciones como parar el juego si hay un lesionado y dar bote neutral.
	Valoración	MB	LA IA es mucho mejor que la de *PES 2012*, sobre todo en los porteros.	MB	Aunque parezca increíble, la IA de *FIFA 13* es mejor que la del anterior.
OPCIONES GENERALES	**Modos de juego**	MB	Ofrece menos modos de juego que *FIFA 13*, pero te durará todo el año.	E	Tan duradero como siempre, ahora además incluye el Ultimate Team.
	Competiciones	MB	Champions, Copa Libertadores, Football Life que incluye la Liga Máster...	E	25 ligas reales, Copas, modo Carrera, Temporadas cooperativo, ránkings...
	Número de clubes	MB	Unos 150 clubes (europeos y sudamericanos). No todos licenciados.	E	Entre sus "chorrocientos" equipos están incluso los de Arabia Saudí.
	Número de selecciones	E	Incluye cerca de 80, sin contar las "clásicas". Hay 17 licenciadas más.	MB	No falta ninguna importante, aunque no es su punto fuerte.
	Número de estadios	E	Supera ampliamente la treintena, e incluye los 20 de la liga BBVA.	MB	Ofrece decenas de estadios, algunos licenciados y otros genéricos.
	Cámaras	MB	Ofrece ocho tipos de cámara para adaptarse a todos los jugadores.	MB	Un repertorio variado y en su mayoría amplias para jugar mejor.
	Configurar partidos	MB	Muchas opciones, como establecer la forma física de los jugadores.	MB	Incluye opciones de sobra para configurar partidos a nuestro gusto.
	Estrategias	MB	El interfaz es algo lioso hasta que lo pillas, pero ofrece buenas opciones.	MB	*FIFA 13* ofrece buenas opciones en lo que a la pizarra se refiere.
	Editores	MB	Al Editor no podemos ponerle pegas de ningún tipo, la verdad.	MB	No creemos que tengas que usarlo para nada, pero tiene buenas opciones.
	Sistema de fichajes	B	No está mal, aunque lo vemos algo desfasado en comparación.	E	Más profundo y con nuevas opciones que le hacen ganar en realismo.
	Opciones multijugador	MB	7 jugadores Offline, 4 vs 4 Online, Liga Master Online, crear Comunidad...	E	Partidos de 22 jugadores, modo Temporadas cooperativo... Brutal.
	Otras opciones y extras	MB	Podremos desbloquear mejoras como botas que nos dan "bonus".	E	Ultimate Team "de serie" y compatibilidad con el mando PS Move.
	Valoración	MB	Mejora cada año en esto, pero todavía sigue por debajo de *FIFA 13*.	E	Un año más, ofrece una cantidad de opciones y licencias imbatible.
	TOTAL	MB	El mejor *PES* de PS3 con diferencia, aunque aún por debajo de *FIFA 13*.	E	*FIFA 13* vuelve a ser el simulador más completo y "redondo" del año.

PARA QUE VAYAS PENSANDO EN ESE **REGALO** TAN

Ediciones Especiales:

Cada año hay más y mejores ediciones especiales, que ponen los dientes largo a todo buen apasionado de los videojuegos y que en estas fechas pueden ser una excelente opción como regalo navideño. ¿Quieres conocerlas todas?

Está claro que las ediciones especiales entran por los ojos: cajas especiales, figuras, libros de arte, bandas sonoras, objetos de colección de todo tipo... Abrir una de estas ediciones es toda una experiencia que los fans del juego en cuestión agradecen con más ganas aún. Si eres un apasionado de determinado juego o saga o si estás pensando en hacer un regalo muy especial deberías tenerlas en cuenta. Con un regalo como cualquiera de los que aparecen en estas páginas, quedarás como un auténtico "rey mago". Eso sí, elige bien y con cuidado, porque a veces el precio es un poco desorbitado, sobre todo si te tiras a por las ediciones "gordas"... Una edición especial es un capricho caro, así que si estás dispuesto a gastarte entre 80 y 150 €, asegúrate de que te has fijado en el juego adecuado...

Y recuerda, además, que no se ponen demasiadas unidades a la venta de estas ediciones especiales, por lo que es bastante recomendable reservarlas con tiempo. Y si es en una tienda física de confianza mejor, que con Internet de por medio hemos oído todo tipo de cosas. Es más, incluso si te interesa la edición normal sería recomendable hacer la reserva, ya que puedes llevarte como "premio" algún extra, en plan DLC, lámina, camiseta... (suele depender de la tienda y del juego). No es que sea mucho, pero no te costará ni un céntimo más...

Dados estos consejos generales, no está de más recordar todas las ediciones especiales que van a estar disponibles antes de que acabe el año...

» Call of Duty Black Ops II

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER SUBJETIVO | 13 DE NOVIEMBRE

El shooter por excelencia, el juego con el que mucha, muchísima gente, se enganchará durante todo el año. El anterior *Black Ops* salió con una edición en la que se incluía un coche teledirigido con cámara... Puedes completar el paquete con el dron de la edición de este año. Eso sí, reserva YA.



Edición Blindada 79,95 €

- Mapa extra Nuketown 2025.
- Mapa extra Nuketown Zombis.
- SteelBook exclusivo de 2 caras: funda para el juego en edición limitada con diseño exclusivo.
- 2 Monedas de desafío de edición limitada, con acceso a contenido digital exclusivo.
- Camuflaje de arma (exclusivo aspecto de arma multijugador).
- 2 Fondos de tarjeta de jugador: anima cualquier cámara de muerte.
- Banda sonora oficial de *Call of Duty: Black Ops II* (copia digital).
- Tema multijugador para PS3.
- Tema de zombis para PS3.

Edición Pack de Ayuda 179,95 €

- Caja especial.
- Dron MQ-27 Dragonfire con control remoto.
- Mapa extra Nuketown 2025.
- Mapa extra Nuketown Zombies.
- SteelBook exclusivo de 2 caras: funda para el juego en edición limitada con diseño exclusivo.
- 2 Monedas de desafío de edición limitada, con acceso a contenido digital exclusivo.
- Camuflaje de arma (exclusivo aspecto de arma multijugador).
- 2 Fondos de tarjeta de jugador: anima cualquier cámara de muerte.
- Banda sonora oficial de *Call of Duty: Black Ops II* (copia digital).
- Tema multijugador para PS3.
- Tema de zombis para PS3

Mucho más que juegos

» Assassin's Creed III

PS3 | **UBISOFT** | **AVENTURA** | **31 DE OCTUBRE**

Es uno de los juegos más esperados, el regreso de saga con un nuevo personaje, nueva ambientación y hasta nuevo continente. Las ediciones especiales son tan atractivas como otros años.

Join or Die Edition 79,95 €

- Juego de *Assassin's Creed III*
- El medallón de los Assassin's
- Las memorias de George Washington.
- 1 misión para el modo individual: El Fantasma de la Guerra.
- 1 pack multijugador: El Tirador





Freedom Edition 99,95 €

- Una figurita de gran calidad de Connor de 24 cms.
- Una caja metálica diseñada por el prestigioso artista de cómics Alex Ross.
- Cuaderno de notas de George Washington.
- Litografía exclusiva.
- 2 misione para el modo individual: El Fantasma de la Guerra y Las ruinas perdidas mayas.
- 1 pack multijugador: El Tirador






» Hitman Absolution

PS3 | **SQUARE ENIX** | **AVENTURA** | **20 DE NOVIEMBRE**

Un clásico de la acción y el sigilo que puede convertirse en la sorpresa de la temporada. Y más con esta simpática edición. Si la "Deluxe" os parece cara, atentos a la "Professional", que no está nada mal...

Deluxe Professional Edition 102,95 €

- Juego en inglés
- Libro de arte de tapa dura de primera calidad.
- Estuche de lujo con el juego *Hitman Absolution*
- DVD exclusivo del Making of del juego.
- Pack de armas de la Agencia. Acceso anticipado a armas de la Agencia con miras láser y silenciadores avanzados.
- Figura exclusiva del Agente 47 de 10" de altura.




Professional Edition 66,95 €

- Libro de arte de tapa dura de primera calidad.
- Estuche de lujo con el juego *Hitman Absolution*
- DVD exclusivo del Making of del juego.
- Pack de armas de la Agencia. Acceso anticipado a armas de la Agencia con miras láser y silenciadores avanzados.







Estas son las armas del DLC incluido en la Edición Professional.

» Borderlands 2

PS3 | 2K GAMES | SHOOTER/RPG | YA DISPONIBLE

Este fantástico shooter ha ido ganando seguidores según a pasado el tiempo y ha aumentado su carisma hasta convertirse en objeto de deseo. Estas ediciones cumplen con las expectativas de los fans.



Edición El Cazador de la Cámara 89,95 €

- Muñeco cabezón exclusivo de Marcus Kincaid.
- Libro de arte "Dentro de la Cámara".
- Set de pegatinas.
- Mapa de Pandora.
- Cómic digital para descargar.
- Contenido extra descargable para el juego.



Edición Cofre de Saqueo 141,99 €

- Réplica del cofre de armas del juego.
- Muñeco cabezón exclusivo de Marcus Kincaid.
- Máquina expendedora para guardar el muñeco.
- Estuche metálico.
- Libro de arte "Dentro de la Cámara".
- Notas de campo de Sir Hamerlock
- Certificado de autenticidad numerado.
- Set de pegatinas.
- Mapa de Pandora de tela.
- Cómic digital para descargar.
- Contenido extra descargable para el juego.
- 4 litografías.

» Tekken Tag Tournament 2

PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | YA DISPONIBLE

La legión de seguidores de este clásico de la lucha merecían una edición especial... o dos. Nosotros echamos en falta alguna figura y algún extra más, aunque está tan cuidada que no nos importa.



We Are Tekken Edition 75,95 €



- Banda sonora original y remezclada.
- Libro "The Art of Tekken"
- Vídeo "cómo se hizo" Tekken Takes Tokio
- Caja metálica exclusiva



» Darksiders II

PS3 | THQ | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Un buen regalo para los seguidores de esta divertida saga de aventuras, en el que destaca el libro de arte con las ilustraciones del dibujante de cómics Joe Madureira. Quién nos iba a decir que Muerte nos caería bien...

Edición coleccionista 99,95 €

- Réplica de la máscara de Muerte a tamaño real con soporte.
- Libro de arte.
- Banda sonora digital descargable
- DLC: Pack Shadow of Death y Argul's Tomb.

» One Piece Pirate Warriors

PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Esta versión jugable de *One Piece* es un arcade de repartir "leña" a diestro y siniestro. El único contenido de esta edición es el famoso barco Thousand Sunny de los Piratas del Sombrero de Paja. Seguro que a los fans del anime les encanta.



Collector's Edition 89,95 €

- Réplica del barco Thousand Sunny, de los Piratas del Sombrero de Paja.

» Risen 2: Dark Waters

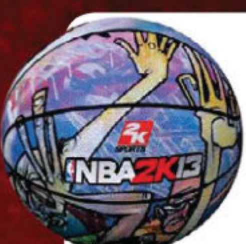
PS3 **DEEP SILVER** **ROL** **YA DISPONIBLE**

Una historia de piratas, acompañada de toda la parafernalia, ¡sólo falta el parche y la pata de palo! No es que sea una serie de juegos de rol con mucho éxito en consola, pero también tiene sus incondicionales.

Collector's Edition **79,95 €**

- Making of DVD
- CD con la banda sonora
- Póster de doble cara
- Libro de arte
- Pegatinas
- Bandera Pirata
- Amuleto















» NBA 2K13

PS3 **2K SPORTS** **DEPORTIVO** **5 DE OCTUBRE**

A ese amigo tuyo que tanto le gusta el basket se le va a caer la baba con esta edición. No sólo incluye el mejor juego de baloncesto que hemos jugado, sino que además se lleva unos extras de lujo. Sólo el balón es una pasada...

Dynasty Edition **99,95 €**

- Un balón exclusivo Spalding de tamaño reglamentario, customizado para la franquicia NBA 2K13 y de "Art of Basketball"
- Unos auriculares Skullcandy exclusivos de 2K Sports
- DLC All-Star presentado por Sprite
- Una funda adhesiva con la textura de un balón de basket para el mando.

» Resident Evil 6

PS3 **CAPCOM** **ACCIÓN** **YA DISPONIBLE**

Si te gusta la acción frenética, te has criado con *Resident Evil* y además no te has perdido ni un capítulo de la saga esta edición te encantará por sus muchos elementos coleccionables. Sí, es cara...

Edición coleccionista **74,95 €**

- Caja metálica

Needle Bomb Collector's Box **189,95 €**

- Zombie Steel Book (carcasa de acero para el juego).
- Libro de arte en tapa dura.
- Un código de descarga de un tema dinámico.
- Una sudadera con capucha de la Ivy University de Tall Oaks (talla única).
- Emblemas de las fuerzas de *RE6*: insignias de equipo de los tres protagonistas del juego (Leon, Cris y Jake), hechas en aleación de zinc esmaltado de alta calidad. Están presentadas en un marco numerado, que además incluye la firma de los productores y del director de *Resident Evil 6*.















Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Dudas frente a la no muerte

Hola playmaníacos, necesito vuestro consejo. ¿*Dead Island* o *Resident Evil 6*?

@ Diego Ruiz

Dead Island está mucho más enfocado al modo cooperativo para 4 vía online, al combate cuerpo a cuerpo y a usar su amplio sistema de fabricación de armas, todo en primera persona. La edición GOTY la puedes encontrar a buen precio, pero si lo juegas solo puede hacerse bastante monótono y tiene fallos técnicos serios. *Resident Evil 6* es un juego en tercera persona, más enfocado a la acción y los tiroteos, con una mayor variedad de situaciones y enfocado al cooperativo para dos (online y a pantalla partida) con momentos puntuales para 4, y una atmósfera más conseguida. Además, técnicamente es muy superior y resulta tan intenso como *Uncharted*. Eso sí, en ninguno de los dos casos vas a pasar miedo ni te vas a sobresaltar con muchos sustos. Por calidad nos quedamos con *Resident Evil 6*.

■ *Dead Island y Resident Evil 6 son juegos de acción* con ambientación zombi. Nos parece mejor y más intenso *RE6*...

Operaciones niponas

Hola, me gustaría que me contestarais a esta pregunta. ¿Saldrá *MGS: Social Ops* en España?

@ Snack

Para los que no lo sepan, *Social Ops* es un juego para móviles basado en carta y ambientado en el universo de Hideo Kojima. Está previsto que el juego se ponga a la venta a finales de este año en Japón, pero mucho nos tememos que no lo veremos salir de ese país. Y Aún menos para una consola Playstation...

Colosos de bolsillo

Después de ver *MGS HD Collection* en Vita... ¿Podría salir *Shadow of the Colossus* para la portátil?

@ David

No lo sabemos, pero hace muy poco ha habido una actualización de la versión de PS3 que permite jugar al juego desde PS Vita utilizando el modo uso a distancia. Es verdad que se echan de menos los botones L2 y R2, pero a cambio hay que decir que el juego se ve asombrosamente bien en la pantalla de Vita.



■ *Shadow of the Colossus* se puede jugar en PS Vita con "uso a distancia".



■ *Dishonored será una aventura para un solo jugador.* No va a tener opciones multijugador, ni nos parece que le hagan ninguna falta...

Corvo es un solitario

¿Tiene *Dishonored* algún modo multijugador cooperativo o competitivo?

@ Juan Pablo

Arkane Studios ha confirmado que el juego es exclusivamente para un solo jugador, y no parece que vaya a tener otra opción que el modo historia, aunque con un muy marcado elemento de libertad a la hora de afrontar las misiones. La verdad, no vemos muy claro lo de tratar de colar un modo multijugador en cada juego, y esta parece la decisión correcta. De hecho, Bethesda parece especializada en experiencias profundas para un jugador, como han sido *Skyrim* o *Fallout*... Y nadie se ha quejado de que no tengan multijugador...

Max y sus agujeros

No entiendo ver a Max, de *Max Payne 3*, con agujeros de bala hasta en las escenas de vídeo. ¿Lo solucionará Rockstar?

@ José Antonio

Aunque pueda ser discutible, que se vean las heridas es la decisión de los creadores, no un problema de diseño. Dudamos que lo "arreglen".

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Relevo generacional

Ahora que todo el mundo habla de PS Vita, ¿qué le pasará a PSP? Esperaba una continuación de *Metal Gear Solid Peace Walker* y *Yakuza: Black Panther*...

@ Borja Camacho

Cuando sale una consola "sucesora", el respaldo que recibe la consola "a jubilar" se va reduciendo progresivamente, hasta desaparecer. Eso sí, el caso de PSP está siendo distinto en algunos aspectos, ya que en Japón, donde la piratería es escasa, aún se siguen lanzando un montón de títulos nuevos para PSP, algo que no sucede en occidente, donde los lanzamientos en formato físico brillan por su ausencia y muy pocos títulos se lanzan en formato digital (¿para qué traducir y adaptar si se piratean?). Eso sí, Sony parece estar poniéndose las pilas para que el mayor número de juegos de PSP en formato digital se pueda jugar en PS Vita, por lo que la "vieja" portátil, en cierto modo, sigue "viva". Eso sí, *Yakuza Black Panther* ya tiene 2 entregas en Japón para PSP y no tiene visos de ser lanzada en occidente (una pena, porque son 2 juegazos), mientras que de *Peace Walker* nunca ha habido secuela anunciada.



■ Los lanzamientos para PSP disminuyen y es poco probable que se anuncien bombazos para ella...



El nuevo juego de Insomniacs ya no se llama *Overstrike*. Ahora su título es *Fuse* y será un juego de acción en tercera persona, como mucho peso del cooperativo y con armas muy, muy espectaculares. Los esperamos para mayo de 2013.

CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Se sabe algo más de *Tekken X Street Fighter*?

@ Alberto Úbeda

Sabemos que se encuentra en desarrollo, pero poco más. Ni tan siquiera se sabe qué luchadores se incluirán...

¿Qué incluye el recopilatorio de *Uncharted?*

@ Abraham Limones

Incluye los 3 juegos de la trilogía en formato Blu-ray, pero nada más: no se trata de ediciones completas que incluyan DLC. Un caso parecido al del pack de *Resistance*.

¿Cuándo habrá un nuevo juego de *Crash Bandicoot* para PS3?

@ Antonio Salas

Un juego nuevo está casi descartado. Se rumorea que Crash podría aparecer como personaje en *All-Stars Battle Royale*.

¿Sabéis si sacarán un *Mafia III*?

@ Raúl Campillo

Hay rumores de que podría salir para la sucesora de PS3, pero lógicamente por ahora no hay confirmación oficial. Y, la verdad, no creemos que la haya hasta bien avanzado el año que viene.

Metamorfosis de título

Hol, me gustaría saber para cuándo está previsto el lanzamiento de *Overstrike*.

@ Rober

En el E3 de 2011 Insomniac anunció (de la mano de Electronic Arts) el que iba a ser su siguiente juego tras terminar con la trilogía *Resistance*, pero hasta hace muy poco tiempo no hemos vuelto a tener noticias de él. En Septiembre se publicó un tráiler en el que se dio a conocer el nuevo título de el juego, que ahora se llama *Fuse*. Se trata de un shooter cooperativo en tercera persona con especial protagonismo de toda una colección de armas exóticas, que siempre han sido uno de los puntos fuertes de Insomniac, como demuestran los *Ratchet & Clank* y la serie *Resistance*. Y el lanzamiento está previsto para mayo 2013.

Rescatando el disco

Tengo que llevar mi PS3 de 60GB a reparar, pero el disco del juego que estaba usando sigue dentro de la consola, ¿cómo puedo sacarlo? Se apaga sola tan rápido que no me da tiempo a extraerlo.

@ Cristian Cabellos

Normalmente puedes encender la consola pulsando directamente el botón Eject, sin tocar el botón frontal de encendido antes. Si esto no funciona, apaga la consola con el interruptor trasero, vuelve a encenderlo y pulsa Eject. La consola no se habrá arreglado, pero al menos tu disco no estará atrapado dentro.

Sackboys de muchas tallas

¿Puede jugarse con jugadores de PS3 de *LittleBigPlanet 2* usando *LBP* Vita?

@ Susi

El multijugador de *LBP* Vita está separado del de *LBP2*, y al menos de momento no podrás jugar directamente con jugadores de PS3.

Sin embargo Sony también anunció en el E3 un DLC especial para poder utilizar PS Vita como un mando más dentro de *LBP2*, usando su pantalla para mostrar una perspectiva diferente, y añadiendo nuevos niveles, objetos y controles táctiles, pero aún no conocemos su fecha de lanzamiento.





LittleBigPlanet de PS Vita no es compatible con LBP2 de PS3. De momento no se pueden ni descargar los niveles creados en PS3.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué opinas del Cross-Buy entre PS Vita y PS3?

Un incentivo para comprar Vita

Marco Insa

"Me parece un incentivo más para comprar la consola, junto con el próximo *Assassin's Creed Liberation*. Pero lo que realmente ayudaría a que se vendiera como churros es una bajada de precio. 250 euros es caro para una portátil."

Mejor que fuera otro juego...

Sara Von Hammersmark

"La idea está bien, aunque lo ideal seria que fuese otro título distinto de PS Vita y no el mismo que has comprado de PS3 (porque hablando desde la lógica ¿para qué tener el mismo juego en las dos consolas?)

Me parece genial

Albert Soriano Grande

"Pues me parece genial, es una manera de fomentar las descargas de juegos desde la Store y así se amortizan los 60-70 euros que te cuesta el juego. ¡Ya podían haber hecho lo mismo con los juegos de PS2!"

Un premio para los tienen las 2

David Sosa Marrero

"Pues que se trata de una excelente idea por parte de sony, para premiar a los poseedores de ambas consolas y disfrutar de ambos juegos en cualquier parte."

Un punto más a favor de PS Vita

Tania Romero Peña

"¡Me parece fantástico! Un punto más a favor para fomentar la venta de esta maravilla de portátil, porque aún quedan ilusos que creen que Vita es una simple PSP..."



Gracias, Sony

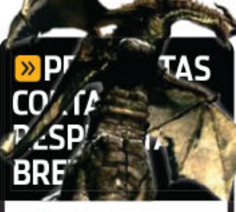
Asier Colás

"¡Felicito a Sony por esto y le doy las gracias! Así tendré PS All-stars para mis dos consolas...!"

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué te parecía que organizáramos una feria de juegos esta Navidad?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



¿Puedo poner subtítulos en castellano en un *Skyrim* de UK?

@ Lloni

Si tienes tu PS3 configurada en castellano, el juego debería aparecer en este idioma. Si en el menú de opciones no tienes la opción de cambiar el idioma a castellano, es que no está incluido en el disco.

¿Sacarán la continuación de *War of the Monsters*?

@ César Del Valle

El juego apareció originalmente en 2003, y con la desaparición del estudio creador (Incognito, los de *Warhawk*) las posibilidades de ver una continuación o una remasterización en HD son escasas.

¿Se pueden crear 2 cuentas de PSN con 1 e-mail?

@ Juan Luna

No es posible. Cada cuenta debe utilizar una dirección de correo electrónico diferente, que no debe haberse usado antes para crear una cuenta, aunque sea en los PSN de otras regiones.

¿Saldrán en el Store los primeros *Gran Turismo*?

@ Pablo González

Por ahora no hay ninguno (ni siquiera en USA o Japón), y no se ha anunciado que vayan a lanzarse. Son juegos históricos de PlayStation, esperemos que en algún momento aparezcan.

¿Veremos la trilogía de *Hitman* en HD?

@ Guillermo Sargento

Hay indicios de que se podría lanzar *Hitman HD Collection* con los juegos de PS2 en HD, pero no sabemos cuándo. Aún así, faltará el primero, el de PC...

Descargando más coches

¿Cuándo compras el pack coches de competición para *GT5* los coches se desbloquean para comprarlos o simplemente van al garaje?

@ Antonio Villa

Los coches aparecerán en el garaje, disponibles para modificarse y utilizarse. Este DLC sólo podía utilizarse con la cuenta desde la que se hizo la compra, posteriormente se modificó para que pueda utilizarse desde otras cuentas en la misma PS3.



■ Los coches que descargues para *Gran Turismo 5* aparecerán tu garaje listos para ser usados.

Regalos para la portátil

¿Por qué salen juegos gratuitos para PS Vita, pero no salen para PS3?

@ Alberto

PS Vita ha tenido un arranque un poco lento en sus primeros meses, pese a ser una gran máquina. Imaginamos que el lanzamiento de pequeños juegos gratuitos como *Frobisher dice, Fireworks, Cliff Diving*, o últimamente *Plaza del tesoro* o *Ecolibrium* son un intento de atraer a más jugadores a la portátil. PS3 es una consola ya madura y bien consolidada, y no parece que le haga ninguna falta esa ayuda, pero no dejaría de ser un detallazo... Aún así, si que hay algunos juegos gratuitos en PS3, como *DC Universe Online*, por ejemplo. Y habrá más en el futuro, como el shooter *Dust 514*... Estamos seguro de que va a ser una tendencia que aumentará con el tiempo.

Esperando a las rebajas

Quiero pillarme una PS3 Slim, pero tengo "miedo" de que saquen la version "Ultra-Slim" y bajen de precio la Slim, ¿sabéis si Sony la va a bajar?

@ Alejandro González



■ La PS3 Ultra-slim cuesta 299 euros en su modelo de 12 gigas.

No hay mucho que esperar, la PS3 Ultra-slim ya está en la calle... Lo que no ha llevado asociado una rebaja de la Slim actual. Decantarte entre una u otra es cuestión de

Sin corazón y sin paciencia

¿Son ciertos los rumores sobre que *Kingdom Hearts 3* saldrá para PS3 y que cerrará la saga de Xehanort?

@ Antón Lucas

La saga *Kingdom Hearts* siempre ha tenido la capacidad de generar más rumores que noticias en PS3... Hasta el pasado Tokyo Game Show. Allí se ha anunciado *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix*, una recopilación que incluirá la remasterización del primer *Kingdom Hearts* en su edición *Final Mix* (que añadía nuevos enemigos finales, armas, habilidades e ítems, misiones para la nave Gummi), y *Kingdom Hearts RE: Chains of Memories*, la adaptación a PS2 del juego de GameBoy Advance. Ambos juegos incluirán gráficos HD y trofeos, así como todas las escenas de vídeo de *Kingdom Hearts 358/2 Days* (Nintendo DS), remasterizadas en alta definición. Eso sí, por ahora este anuncio es sólo para el mercado japonés y no sabemos si llegará a Europa, de hecho, los juegos incluidos nunca salieron aquí... Además, Tetsuya Nomura ha dado a entender que pronto podría empezar el desarrollo de *Kingdom Hearts III*...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Luces y mal presagio

Tengo un problema con mi PS3: Cuando la enciendo la luz se pone verde, luego naranja y por último roja, y empieza a parpadear. ¿Qué puedo hacer?

@ Asier Colás

Si esto ocurre cada vez que enciendes la consola, mucho nos tememos que no hay mucho que puedas hacer; es posible que a veces la consola tarde más tiempo en apagarse sola, quizá unos minutos, pero si la consola se está apagando sola lo más probable es que sea porque se esté sobrecalentando. Nuestra recomendación es que consultes al servicio técnico de Sony llamando al 902 102 102, incluso si la consola ya no está en garantía. Pide presupuesto de la reparación y, si no te convence, buscas otras opciones.

Instalando auriculares

Tengo unos auriculares Turtle Beach P11. En mi tele nueva no hay entrada para los cables rojo y blanco y no sé cómo conectarlos. En la tele sólo hay una pegatina al lado de una entrada de un cable de color verde que dice AV. ¿Cómo puedo conectarlos?

@ Alejandro Pérez-Valseca

Necesitas el adaptador para esa entrada. Lo lógico es que viniera en la caja de la tele. En algunos modelos parece un "pulpo", con una cabeza y múltiples salidas. Otra opción es usar la salida de 3.5 mm de auriculares de la TV. Hay adaptadores a los que se enchufan estos cables rojo y blanco y que luego que conectan a la tele, al MP3...

■ Los P11 son estéreo, así que conectarlos con los cables rojo y blanco es suficiente.

Sin sonido en la consola

Al conectar mi PS3 a mi TV Samsung las imágenes se ven perfectamente, pero no se escucha nada. ¿Es problema de la consola o de la tele?

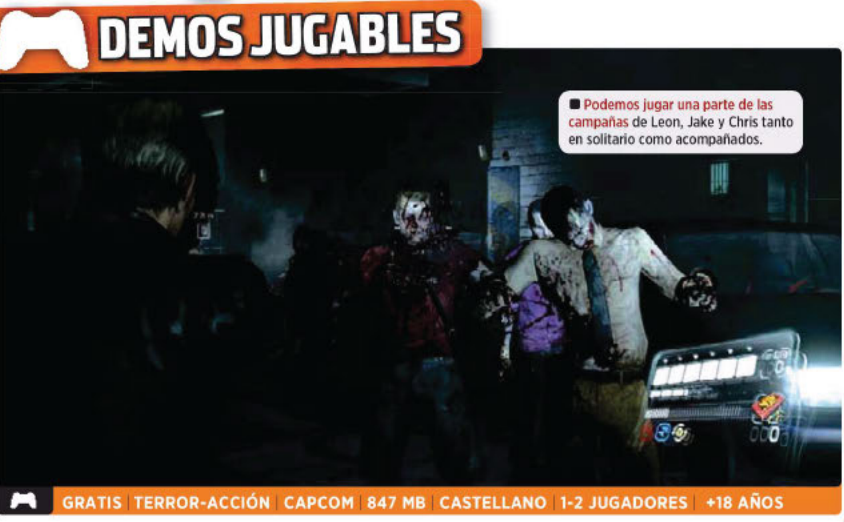
@ Sandra Manzano

Puedes probar a conectar otro aparato a la misma toma HDMI en la que enchufas la PS3: un portátil o un reproductor. Si con el otro aparato sí tienes sonido, es probable que el problema esté en la configuración de la salida de sonido PS3. Para ir a lo seguro, con la consola apagada (con el piloto rojo encendido), pulsa el botón de Power y dejándolo presionado hasta oír un segundo pitido. Te aparecerá en pantalla un aviso indicando que se ha detectado una conexión HDMI, confirma y mantén los ajustes automáticos del menú Ajustes.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



■ Podemos jugar una parte de las campañas de Leon, Jake y Chris tanto en solitario como acompañados.



GRATIS | TERROR-ACCIÓN | CAPCOM | 847 MB | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES | +18 AÑOS

Resident Evil 6

Esta extensa demo, conocida como "pública", no es la misma que se pudo jugar junto con *Dragon's Dogma*, por lo que hay varios elementos diferentes y escenarios nuevos que recorrer. En ella podemos elegir entre tres campañas: Leon, Jake y Chris junto con sus compañeros (que pueden ser manejados por un amigo, online u offline). En la primera campaña, la de Leon, debemos explorar los oscuros y tenebrosos pasillos del campus de la Universidad de Ivy, que se encuentra desolado tras el brote del virus que convierte a los humanos en zombis. La segunda misión, protagonizada por Jake y Sherry, tiene lugar en la ciudad nevada de Lanshiang donde ambos intentan repeler de todas las maneras posibles la capacidad de mutación de un infectado. La última campaña, la de Chris, se sitúa en las calles de Edonia, donde la acción es mucho más importante que el terror. Espectacular demo terminará animando a los duden si comprarse el juego.

GRATIS | TERROR | KONAMI | CASTELLANO | 1 JUGADOR.

Silent Hill: Book of Memories



Ya está disponible la demo de *Book of Memories*, el debut de *Silent Hill* en PS Vita. En este pequeño aperitivo podemos disfrutar de la intro, explorar las tres primeras zonas del juego y luchar contra uno de los jefes finales, todo ello en completo castellano. Y hay dos personajes para elegir y múltiples armas...

GRATIS | DEPORTES | VISUAL CONCEPTS | CAST. | 1-2 JUG.

NBA 2K13



El mejor basket regresa en esta corta demo que servirá para calmar a los más ansiosos o convencer a los indecisos. En ella podemos revivir la intensa final de la temporada 2011/2012 jugando un cuarto manejando a los Miami Heat o a los Oklahoma City Thunder. También podemos jugar un partido rápido online.

GRATIS | ROL | EASTASIASOFT | INGLÉS | 1 JUGADOR

Rainbow Moon



Este título adapta el sistema de juego de los RPG de los 90, con combates por turnos, mazmorras y personajes que suben de nivel al vencer enemigos. Podemos jugar esta demo, de casi hora y media, las veces queramos y, si compramos el juego (12,99€), podremos empezar desde donde lo dejamos en la demo.



	Género	Mb. en disco
Babel Rising	Habilidad	440
Dragon´s Dogma	Rol de Acción	1715
Dungeons & Dragons Daggerdale	Rol-Aventura	1700
FIFA Street	Deportivo	1965
Final Fantasy XIII-2	Rol	1778
I Am Alive	Aventura	1953
inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rol	2594
Lara Croft and the Guardian of Light	Aventura de Acción	2434
LEGO Batman 2	Aventura	480
LittleBigPlanet 2	Plataformas	--
Mortal Kombat	Lucha	--
MotorStorm Apocalypse	Velocidad	--
NBA 2K13	Deportivo	1024



Ninja Gaiden 3	Acción	420
Papo & Yo	Plataformas/Puzzle	976
PayDay The Heist	Shooter	2436
Pro Evolution Soccer 2013	Deportivo	2300
Quantum Conundrum	Plataformas/Puzzle	1600
Rainbow Moon	Rol	1800
Ratchet & Clank Todos Para uno	Aventura	2642
Resident Evil 6	Terror/Acción	847



Resistance 3	Shooter	1406
Rock of Ages	Arcade	586
Silent Hill Book of Memories	Terror	--



Sleeping Dogs	Acción/shooter	2400
Sniper Elite V2	Shooter	832
Sonic Generations	Plataformas	665
Street Fighter III: 3rd Strike Online	Lucha	619
Summer Stars	Deportivo	1333
The Darkness II	Shooter	1440
Transformers: La Caída de Cybertron	Acción-Aventura	2100
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Virtua Tennis 4	Deportivo	878

MUNDO PSN

DESCARGA SOBRE RUEDAS

NUEVOS COCHES PARA *GT5*



El mismo día en que se pone a la venta *Gran Turismo 5: Academy Edition*, se va a lanzar nuevo contenido descargable. Se trata de **tres nuevos coches**: el SUBARU BRZ '12, el Hinda Weider HSV-010 (SUPER GT)'11 y el GT-R N24 GT Academy'12. Cada uno tiene un precio de 0,99€.

LLEGA A LA PORTÁTIL

PS PLUS TAMBIÉN SERÁ COMPATIBLE CON PS VITA

Tras el anuncio en la pasada Gamescom, se confirmó que **PS Plus llegará a PlayStation Vita durante el mes de noviembre**, aunque no se conoce el día exacto de momento. Lo que también se ha confirmado es que los usuarios que ya sean Plus no tendrán que pagar nada por esta ampliación del servicio. Además, los usuarios de Vita podrán disfrutar de **varios títulos completos disponibles en PS Plus sin coste adicional** y tendrán acceso a descuentos exclusivos en algunos títulos para la portátil.

ANIVERSARIO

EL 25 ANIVERSARIO DE "BAD" EN VIDZONE



Hace un cuarto de siglo que se puso a la venta un disco que revolucionó el panorama musical, "Bad", de Michael Jackson. Por ello, Vidzone, la aplicación de videoclips para PlayStation 3, ha decidido homenajear este CD poniendo a disposición de todos **una lista de reproducción con todos los clásicos que nacieron de ese artista**: Smooth Criminal, Dirty Diana, The Way you Make Me Feel, etc.

CLÁSICOS EN HD

METAL GEAR SOLID EN HD

Para celebrar el 25 aniversario de esta fantástica saga, Konami ha puesto a la venta, por primera vez en PlayStation Store, las **versiones digitales HD de *Metal Gear Solid 2: Sons of liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y *Metal Gear Solid: Peace Walker* con un precio de 14,99€** cada una.

MÁS FACILIDADES

PS STORE PONE EN MARCHA EL 'DÍA 1'

Sony ha anunciado la puesta de largo de su **programa "Día 1"** por el que cualquier título se lanzará **simultáneamente tanto en formato físico como en digital.** La dinámica, para los usuarios de PS Store, es simple: desde el primer día del mes puedes reservar cualquier juego que se ponga a la venta más adelante para, el día de su lanzamiento, **obtener algunos descuentos**. *RE6* es uno de estos títulos.

AÚN MÁS CONTENIDO

NUEVAS ACTUALIZACIONES DE PLAYSTATION HOME



En honor al lanzamiento de *Little Big Planet* para PS Vita, el **aspecto de la Plaza Home se ha transformado** en un mundo brillante y muy mullido para nuestros avatares. También está disponible el **salto de longitud en los juegos Home Sports Day**. Por último, se han añadido numerosos **accesorios para nuestros avatares** como bikinis o ropa Adidas.

NUEVA TIENDA DIGITAL

NACE PLAYSTATION MOBILE

Durante la conferencia de Sony en el Tokyo Game Show se anunció la apertura de una **nueva tienda digital destinada a los dispositivos móviles y tabletas** llamada PlayStation Mobile. Tras su lanzamiento, el 3 de octubre, ya hay **disponibles 30 juegos** y Sony está promocionando licencias para que nuevos desarrolladores lancen más títulos.

CLÁSICOS

VUELVE JET SET RADIO



El clásico de Dreamcast regresa en alta definición y tras un increíble lavado de cara. Está disponible tanto para **PS3 y PS Vita (a mediados de octubre) a un precio de 7,99€**. En este título seguimos a un grupo de patinadores que desafía a las bandas rivales por el control de Tokio-to. Mientras patinamos haremos graffitis acompañados de una banda sonora espectacular que todos recordamos con cariño.

COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | VARIOS PACKS | DESDE 8,99 €

Transformers: La Caída de Cybertron

Los chicos de High Moon Studios han lanzando dos nuevos packs que seguro añaden más diversión y acción. El primer DLC, Dinobot Destructor Pack, incorpora cuatro nuevos personajes cuyas piezas se pueden usar para personalizar a nuestro transformer en el modo online. El otro pack, Massive Fury Pack, también incluye personajes nuevos, dos de ellos del tipo volador y 4 ítems para el extenso modo campaña que puede tener hasta una docena de jugadores: G2 BRUTICUS, G1 SHOCKWAVE BLAST CANNON y G1 MEGATRON PISTOL GUN. Estos dos últimos son poderosas armas con las que equipar al transformer en los diferentes modos de juego.

VALORACIÓN. Más personajes para disfrutar de estos combates entre autobots y decepticons, aunque el precio es elevado.



Dinobot Destructor Pack y Massive Fury Pack incluyen nuevos personajes, además de armas e ítems para el modo campaña.



Tres misiones, un mapa nuevo para modo Guerrilla, más trofeos... este DLC supone un nuevo reto para los usuarios de este shooter.

PS3 | PACK "RAVEN STRIKE" | 14,99€

Ghost Recon Future Soldier

Este segundo paquete de contenido descargable incorpora tres nuevas misiones que se pueden jugar en modo cooperativo, un nuevo mapa del modo Guerrilla, así como cinco nuevos trofeos y trepidantes desafíos. En la primera misión, Secure Dawn, debemos rescatar a un importante personaje, cuyo avión ha sido derribado cerca la frontera con Rusia. En Cold Walker, nos trasladamos hasta el corazón de Rusia para adquirir información y en Argent Thunder debemos eliminar a 4 objetivos de Raven's Rock. En el nuevo mapa para el modo Guerrilla hay que asegurar y mantener la posición, contra hordas de enemigos.

VALORACIÓN. Extenso y completo pack que dará muchas horas de juego y acción a pesar de su alto coste.

PS3 | VARIOS PACKS | 1,39€



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Las piezas de LEGO se vuelven a juntar para formar dos DLC que incluyen 5 héroes y 5 villanos: Nightwing, Katana, Shazaman, el nuevo Robin, Bizarro, Black Adam, Captain Cold, Gorilla Grodd y Black Manta.

VALORACIÓN. Más personajes para disfrutar de este juego lleno de humor y diversión.

PS3 | VARIOS PACKS | DESDE 2,99 €



Sleeping Dogs

Ya están disponibles 3 nuevos DLC. Street Racer ofrece 3 carreras más una moto, casco y chaqueta resistente a disparos. SWAT incluye 20 nuevas misiones. Y Tactical Soldier Pack ofrece armas más poderosas.

VALORACIÓN. Ofrece una experiencia más completa en las calles de Hong Kong a un buen precio.

PS3 | VARIOS PACKS | 2,99 €



One Piece: Pirate Warriors

Tres paquetes de expansión que nos ofrecen cada uno una nueva vestimenta (traje de samurái y kimonos) y nuevos escenarios en los que repartir estopa con los piratas del Sombrero de Paja.

VALORACIÓN. Curiosos packs con un precio que no está mal. A los fans de la serie les gustará.

LAS MEJORES EXPANSIONES

	Expansión	Contenido	Precio por unidad desde
Assassin's Creed La Hermandad	La Desaparición de Da Vinci	8 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online	9,99 €
	Pack Misiones de Copérnico	Añade un nuevo personaje y nuevas misiones	Gratis
	Actualización del Animus 1.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
	Actualización del Animus 2.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
Asura's Wrath	Nuevos capítulos	Capítulos perdidos, final verdadero, combates extra	1,99 €
Batman Arkham City	Batman Inc Batsuit	Añade un nuevo traje	Gratis
	Paquete de Arkham	Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes)	14,90 €
	Pack Nightwing	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	6,99 €
	Pack Catwoman	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	9,99 €
	Pack Vestimentas	Añade diferentes skins	4,99 €
Battlefield 3	Pack Close Quarters	Añade nuevos mapas, armas, medallas...	14,99 €
	Mapas Back To Karkand	Añade 3 nuevos mapas para el modo multijugador	14,99 €
CoD Modern Warfare 3	Collection Pack 1	Nuevos mapas multijugador, y op. especiales...	14,99 €
	Collection Pack 2	Nuevos mapas multijugador, y combates cercanos	14,99 €
Dead Island	Pack Bloodbath Arena	Añade 4 nuevos escenarios, un arma...	9,99 €
Deus Ex Human Revolution	Pack El Eslabón Perdido	Añade una nueva aventura de unas 5 horas	--
Final Fantasy XIII-2	4 Packs de trajes	Armadura N7 de Mass Effect, traje de Ezio, traje de baño...	1,99 €
	4 Packs de armas	Cada pack incluye un arma con alguna habilidad	0,75 €
	6 Packs de historias/personajes	Enfréntate en el coliseo a enemigos especiales, nuevas tramas	1,99 €
Gran Turismo 5	Paquete de coches 2	Añade 4 nuevos coches	3,99 €
	Pack Coches de competición	Añade 12 nuevos vehículos	6,99 €
	Pack circuitos	Añade 3 nuevos circuitos	3,99 €
	Pack pinturas	Añade 100 nuevos pinturas	1,99 €
	Pack equipo de competición	Añade 25 nuevos cascos y 15 monos	1,99 €
Ghost Recon Future Soldier	Raven Strike	Nuevas misiones y un mapa inédito	14,99 €
L.A. Noire	Caso El coche del cónsul	Añade un nuevo caso de tráfico	3,99 €
	Pack Galvanizados Nicholson	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso El lapsus	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso La ciudad desnuda	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Desafío 50 placas + traje	Añade un una nueva tarea opcional y atuendo	1,99 €
	Traje detective y arma Broderick	Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma	1,49 €
	Traje el púgil	Añade un nuevo atuendo	0,99 €
	Ametralladora Chicago piano	Añade un nuevo arma	Gratis
	Pase L.A. Noire	Da acceso a todo el contenido descargable	8,99 €
LittleBigPlanet 2	3 Packs de disfraces	Añade un nuevo disfraz (Journey, Escape Plan...)	Gratis
Mass Effect 2	La Llegada	Añade una nueva misión	6,99 €
	Pack Aegis	Añade nuevo rifle de precisión y armadura	1,99 €
	Pack Apariencias	Añade diversos aspectos nuevos	1,99 €
	Pack Equalizador	Añade nuevas mejoras de equipo	1,99 €
	Pack Firepower	Añade 3 nuevas armas pesadas	1,99 €
	Pack Recon Operations	Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo	1,99 €
	Pack Terminus	Añade un nuevo arma y una armadura	1,99 €
	Arsenal completo N7	Añade todo lo anterior	7,99 €
	Pack Cerberus	Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas	14,99 €
Mass Effect 3	Leviatán	Dos horas de juego, nueva historia, armas y personajes	9,99 €
	Expansión online Earth	Nuevas armas, más personajes, nueva dificultad...	Gratis
Max Payne 3	Pack Crimen Desorganizado	Nuevo mapa, nuevo modo y modificaciones Score Attack	Gratis
MotorStorm Apocalypse	Ranchera Eurogamer	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Superbike de Gameradar	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Pack de Llantas	Añade nuevas llantas para tus vehículos	Gratis
	Muerte: Ace of Spades Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dice: King of Diamonds Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dinamo: Queen of Hearts Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
Ninja Gaiden 3	2 Packs de armas	Cada uno añade un arma (guadaña o garras)	2,99 €
	8 Packs de retos	Cada uno añade nuevos desafíos y retos	1,99 €
	2 Packs de personalización	Modifica el aspecto de tu ninfa en el multijugador	1,99 €
RE Operation Raccoon City	Misiones Spec Ops	Añade 7 misiones (la primera gratis) y 6 personajes	Gratis
	4 Packs de Armas	Cada pack añade 2 nuevas armas	1,99 €
Saints Row The Third	Pack de operaciones moradas	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Pack máximo placer	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Warrior Pack	Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...)	2,49 €
Sleeping Dogs	Varios Packs	Nuevas carreras y armas	2,99 €
Uncharted 3	Fortune Hunter's Club	Da acceso a todos los DLC	24,99 €
	Packs de Apariencias x3	Son paquetes de skins para el multijugador	2,99 €
	Aspectos para el multijugador x25	Añade un skins multijugador	0,49 €
Street Fighter X Tekken	Pack de 12 personajes	6 personajes de la saga Tekken y 6 de la saga Street Fighter	19,99 €

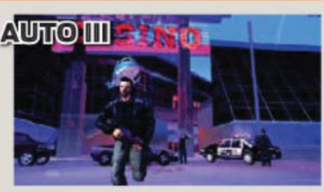
OTRAS DESCARGAS

Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, vídeos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

CLÁSICOS DIGITALES DE AYER Y HOY

GRAND THEFT AUTO III



Con un poco de retraso aterriza en PS Store este famoso título de PS2. Este *GTA* fue el primero en 3D y además cumple 10 años, por lo que, a modo de celebración, puedes revivir sus misiones, reencontrarte con sus personajes...

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE



Este título de PSone es compatible con PSP y PS3 (¿Vita más adelante?). En él, manejamos a Klonoa en su viaje por un mundo mágico donde los sueños y la realidad conviven. Un colorista plataformas muy, muy recomendable.

TRÁILERS

RESIDENT EVIL 6 RE.NET



En este nuevo vídeo se presenta Re.Net donde podrás tener tu propio espacio para comprobar tus estadísticas de juego y los de tus amigos y compararlos. Además, los datos se irán actualizando constantemente.

MUGEN SOULS



Ya está disponible el tráiler "Game Features" del juego de rol *Mugen Souls*. En él podemos ver todo lo que nos ofrece este título, desde personalizar a nuestros personajes hasta pelear con monstruos enormes.

MULTIMEDIA

AVATARES



Gracias a la compañía Nisa podemos personalizar nuestro avatar con los diferentes personajes del nuevo juego de rol *Legasista*, exclusivo de PS3. En total tenemos 9 imágenes entre las que poder elegir nuestra favorita.

TEMAS



Ya puedes personalizar tu consola con dos temas dinámicos del juego de lucha *Tekken Tag Tournament 2, Moonlit Wilderness* y *Tempest*, a un precio de 2,99€ cada uno, para tener sus escenarios en el escritorio.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 17 AL 23 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





PES 2013 ha llegado y ha besado el santo.

1. Pro Evolution Soccer 2013 (N)
2. F1 2012 (N)
3. One Piece Pirate Warriors (N)
4. Borderlands 2 (N)
5. Tekken Tag Tournament 2 (N)
6. Assassin's Creed: Revelations (↓)
7. Battlefield 3 (Platinum) (↑)
8. F1 2011 (↑)
9. GTA IV (Platinum) (↓)
10. Max Payne 3 (↓)



Formula 1 por partida doble...



ACCIÓN



DEAD ISLAND GOTY
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mismo juego de zombis en primera persona, pero con todo el DLC. No se han pulido los defectos técnicos... NOTA **85**

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Otro pedacito de la historia de PS2 en HD que los nostálgicos querrán tener. Aunque traiga pocos extras. NOTA **88**



ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!
» WARNER » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. NOTA **82**



GHOST RECON FUTURE SOLDIER
» UBISOFT » 41,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen shooter bélico, aunque lastrado por fallos técnicos. El uso de los gadgets tecnológicos es lo único innovador. NOTA **87**

LEGO BATMAN 2
» WARNER » 50,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

El divertido desarrollo de acción, puzzles, saltos y cooperativo ahora con toques de sandbox y muchos superhéroes. NOTA **91**

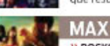
LOLLIPOP CHAINSAW
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. NOTA **88**



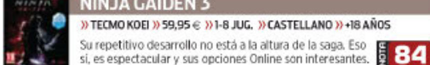
MAX PAYNE 3
» ROCKSTAR » 65,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**



NINJA GAIDEN 3
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes. NOTA **84**



ONE PIECE PIRATE WARRIORS ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un trepidante juego de acción, el mejor y más fiel título de *One Piece*. Dirigido en especial a los fans de la serie. NOTA **87**



RATCHET & CLANK HD
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un recopilatorio que reúne tres divertidas aventuras de acción que brillan con más fuerza gracias a la alta definición. NOTA **90**



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
» CAPCOM » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. NOTA **90**



SNIPER ELITE V2
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. NOTA **89**



SPEC OPS THE LINE
» 2K GAMES » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. NOTA **89**



SORCERY
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura diferente gracias al amplio uso de Move y con una atractiva y mágica puesta en escena. NOTA **85**

STARHAWK
» SONY » 59,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. NOTA **89**



TRANSFORMERS: LA CAÍDA DE CYBERTRON
» ACTIVISION » 66,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Entretenido y adictivo, destaca por su argumento, el ritmo de sus combates y por el modo multijugador. NOTA **85**



ROL

DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. NOTA **90**

DRAGON'S DOGMA
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG enorme y original, en el que luchamos contra ingentes criaturas. Lástima que no tenga multijugador. NOTA **90**

FINAL FANTASY XIII-2
» SQUARE-ENIX » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. NOTA **95**

JUEGO DE TRONOS
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

La trama de este RPG atraerá a los fans de los libros, aunque su desarrollo es muy lento y técnicamente es flojete. NOTA **79**

MASS EFFECT 3
» EA GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Genial híbrido entre rol y acción que refina la fórmula del anterior y pone broche de oro a una historia apasionante. NOTA **94**



TALES OF GRACES F
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran y completo juego de rol, con un divertido sistema de combate en tiempo real... aunque en inglés. NOTA **84**



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**





3 razones para tener ...

Resident Evil 6

1. ACCIÓN POR SEIS. *RE6* es una aventura de acción muy duradera, con 4 campañas, 7 personajes, coleccionables y mucho más. Verlo todo te llevará mucho...

2. SIEMPRE A MÁS... Cuando la acción parece haber alcanzado su tope, siempre hay un enemigo más grande, un peligro más acuciante o algo que nos agobiará aún más..

3. TERROR NO, PERO... ... hay guiños a otras entregas, sigilo, modo Mercenarios, podemos jugar como monstruos y molestar a otros jugadores, zonas con vehículos y mucho más.

AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura de acción en la línea de la saga. Aunque incluye leves mejoras, es muy similar a los anteriores *AC*.
NOTA 91



BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3.
NOTA 96



DARKSIDERS II
» THQ » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas.
NOTA 91



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk.
NOTA 94



GOD OF WAR III ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore).
NOTA 96



GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener.
NOTA 96



HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move.
NOTA 90



ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dos juegos únicos mejorados con gráficos HD, sonido 7.1... Tanto si los conoces como si no, debes probarlos.
NOTA 94



INFAMOUS 2 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero.
NOTA 93



L.A. NOIRE LA EDICIÓN COMPLETA
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC.
NOTA 96



PROTOTYPE 2
» ACTIVISION » 70,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un genial y divertido sandbox, que mejora en todo a su antecesor y que pica gracias a su ameno y divertido desarrollo.
NOTA 93





RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible.
NOTA 98



RESIDENT EVIL 6 ¡Nuevo!
» CAPCOM » 71,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel.
NOTA 95



SAINTS ROW THE THIRD ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox que ataca al género por su lado más salvaje y original. Divertido, enorme y muy personalizable.
NOTA 92



SILENT HILL HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos clásicos del terror que merecen ser jugados. Incluso hoy se defienden bien frente a la competencia del género.
NOTA 89



SLEEPING DOGS
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox ambientado en Hong Kong con ideas atractivas y mucho para hacer... aunque con altibajos técnicos.
NOTA 87



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción.
NOTA 99

LUCHA



DEAD OR ALIVE 5 ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es la entrega más atractiva y pulida de la saga, pero necesita más originalidad y variedad para estar en la élite.
NOTA 82



MORTAL KOMBAT
» WARNER » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal!
NOTA 94



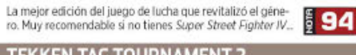
SOUL CALIBUR V
» NAMCO BANDAI » 50,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un completo y más que notable juego de lucha, pero que no es tan rompedor como sus mejores rivales del género.
NOTA 90



STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido.
NOTA 94



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*...
NOTA 94



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
» NAMCO BANDAI » 65,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido.
NOTA 93





ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado...
NOTA 94



ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Borderlands 2** — 2K GAMES | SHOOTER — N



El Shooter de 2K nos tiene impactados, es inmenso y muy divertido. Seguimos dándole al intensísimo *Resident Evil 6* y con el deporte los piques están garantizados. ¡No damos a basto!

2. **Resident Evil 6** — CAPCOM | ACCIÓN — ↓
3. **FIFA 13** — EA SPORTS | FÚTBOL — N
4. **NBA 2K13** — 2K SPORTS | VELOCIDAD — N
5. **PES 2013** — KONAMI | FÚTBOL — ↓

VUESTROS FAVORITOS

1. **PES 2013** — KONAMI | FÚTBOL — N



El fútbol es lo que os tiene locos a vosotros. A ver qué pasa con *FIFA*... La fantástica aventura *Darksiders II* se mantiene muy arriba, pese a que *Borderlands 2* y *F1 2012* le pisan los talones.

2. **Darksiders II** — THQ | AVENTURA DE ACCIÓN — ↓
3. **Borderlands 2** — 2K GAMES | SHOOTER — N
4. **TESV Skyrim** — BETHESDA | ROL — ↓
5. **F1 2012** — CODEMASTERS | VELOCIDAD — N



Fernando Alonso también quiere subir al podio de vuestros favoritos.

Scuderia Ferrari

Los 4 mejores juegos...

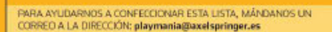


» Uncharted: El Abismo de Oro

Fue uno de los mejores juegos de lanzamiento y el encargado de demostrar el potencial técnico de Vita. Hoy sigue siendo la mejor aventura exclusiva de la portátil, al menos hasta que llegue *Assassin's Creed.*

» LittleBigPlanet

Uno de los iconos recientes de Sony acaba de aterrizar a la portátil y no sólo no ha defraudado sino que nos presenta una propuesta exclusiva que nada tiene que envidiar a los de PS3, ni en lo técnico, ni en lo jugable.


PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 CoD Black Ops II

» PS3 » ACTIVISION » SHOOTER » 13 DE NOVIEMBRE

El mes que viene llega uno de los más esperados del año. ¿Estará a la altura de lo esperado? ¿Será mejor que *Medal of Honor*? Veremos....



2 Assassin's Creed III

» PS3 » UBISOFT » AVENTURA » 31 DE OCTUBRE

Seguro que ya habréis leído el reportajazo que os hemos preparado en este número sobre una de las aventuras del año. ¡Pues ya queda muy poco!



3 Dishonored

» PS3 » BETHESDA » SHOOTER » 12 DE OCTUBRE

Y otro que tiene muy buena pinta es *Dishonored*. El mes que viene os contaremos todos los detalles de una aventura con una ambientación sin igual.



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN
» CODEMASTERS » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA 89



DRIVER SAN FRANCISCO ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA 90



F-1 2012
» CODEMASTERS » 65,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego. NOTA 93

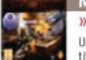


GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. NOTA 96

MODNATION RACERS ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido arcade de carreras que te da la posibilidad de crear y compartir TODO, al estilo *LittleBigPlanet.* NOTA 90



MOTORSTORM APOCALYPSE ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA 94

NEED FOR SPEED THE RUN ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de carreras que nos invita a recorrer los USA de costa a costa. Entretenido, pero poco profundo y corto. NOTA 85

RIDGE RACER UNBOUNDED
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA 84

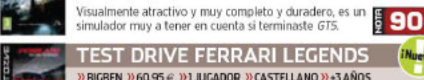


SBK GENERATIONS
» MILESTONE » 50,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA 81

SHIFT 2 UNLEASHED ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visualmente atractivo y muy completo y duradero, es un simulador muy a tener en cuenta si terminaste *GT5.* NOTA 90



TEST DRIVE FERRARI LEGENDS ¡Nuevo!
» BIGBEN » 60,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de velocidad y de Ferrari, disfrutarán con su exigente simulación, pero la dificultad está descompensada. NOTA 81



WRC 2
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador de rally que supera al anterior con opciones mejoradas y un gran control. Pero los gráficos... NOTA 87

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 3
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. NOTA 90



BIOSHOCK 2 ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si te gustó el primero este te encantará: conserva el mismo espíritu y ambientación y con modo online. NOTA 94

BORDERLANDS 2 ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA 94



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter de PS3, muy completo en modos y opciones y técnicamente soberbio. No te lo pierdas. NOTA 98

CRYSIS 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

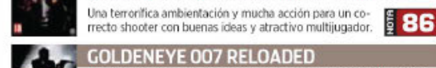
Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas. NOTA 92

DUKE NUKEM FOREVER ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. NOTA 87

F.3.A.R. ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una terrorífica ambientación y mucha acción para un correcto shooter con buenas ideas y atractivo multijugador. NOTA 86



GOLDENEYE 007 RELOADED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No puede compararse a los grandes del género, pero su mezcla de acción y sigilo resulta original. Y es completo. NOTA 81

KILLZONE 3 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA 95

PORTAL 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91

RAGE ¡Precio especial!
» BETHESDA » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

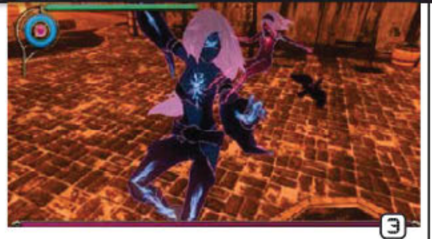
Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA 92



THE DARKNESS II
» 2K GAMES » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter diferente, con una ambientación única y tiroteos con muchas posibilidades. No podrás dejarlo. NOTA 90

exclusivos de PS VITA





Gravity Rush

Gravity Rush es el perfecto ejemplo de que PS Vita no necesita de títulos ya consagrados para triunfar y que es capaz de ofrecer también juegazos de nuevo cuño. Y en el futuro nos esperan más como *Soul Sacrifice* o *Tearaway*.

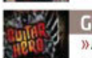
Escape Plan

Y en cuando a descargables, también tiene joyitas como este *Escape Plan* o el original *Sound Shapes*. Y como en el punto anterior, en el futuro nos esperan juegazos sólo en digital como *Guacamelee!*, *Snapshot* o *Malicious Rebirth*.

MUSICALES



GREASE DANCE
» 505 GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de baile que disfrutarán los mitómanos de "Grease" bailando y cantando sus temas principales. NOTA **80**



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. NOTA **70**



ROCK BAND 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos. NOTA **91**



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos. NOTA **85**



DEPORTIVOS



FIFA 13 ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
FIFA 13 es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar. NOTA **94**



FIFA STREET
» EA SPORTS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular. NOTA **80**



FIGHT NIGHT CHAMPION ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. NOTA **90**



GRAND SLAM TENNIS 2
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad. NOTA **89**



NBA 2K13 ¡Nuevo!
» 2K SPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano! NOTA **94**



PRO EVOLUTION SOCCER 2013
» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de fútbol que gustará a los fans de *PES* y que mejora notablemente lo visto otros años. NOTA **89**



SPORTS CHAMPIONS
» SONY » 39,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El "Wii Sports" de PS3 es el mejor juego para probar Move. 6 divertidos deportes para disfrutar solo o en compañía. NOTA **89**





TOP SPIN 4 ¡Precio especial!
» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco. NOTA **91**

LE TOUR DE FRANCE 2012
» CYADINE » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una buena adaptación del Tour de Francia, pero lastrada por un control algo ortopédico y un desarrollo lento. NOTA **74**

VARIOS



APE ESCAPE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos. NOTA **69**



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. NOTA **90**



CATHERINE
» ATLUS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**

HUNTER'S TROPHY
» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple. NOTA **75**



LITTLEBIGPLANET 2 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA **95**



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans. NOTA **89**



MEDIEVAL MOVES ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates. NOTA **84**



SONIC GENERATIONS ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA **86**



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL
» SEGA » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía. NOTA **79**



X-COM ENEMY UNKNOWN ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos. NOTA **87**



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN



1. **Tekken Tag Tournament 2** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA
Un mito de la lucha en PlayStation como *Tekken* siempre tiene cabida en la lista de ventas japonesa. Y como curiosidad, el "gaijin" Max Payne se cuela a tiros en el ránking.
2. **Accel World: Ginyoku no Kakusei** (N) — PS3/PSP | NAMCO BANDAI | AVENTURA
3. **Next Hatsune Miku: Project Diva** (N) — PS VITA | SEGA | VARIOS
4. **Max Payne 3** (N) — PS3 | ROCKSTAR | ACCIÓN
5. **Last Heroes** (N) — PSP | NAMCO BANDAI | ROL



EE.UU.



1. **Madden NFL 13** (N) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
Igual que aquí triunfa *FIFA* y *PES*, en EE.UU. estos meses lo que vende es el fútbol americano y el hockey sobre hielo. El mes que viene será el basket con *NBA 2K13*.
2. **NHL 13** (N) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Tekken Tag Tournament 2** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA
4. **NCAA Football 13** (↑) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Darksiders II** (↓) — PS3 | THQ | AVENTURA

EUROPA



1. **Tekken Tag Tournament 2** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA
En Europa también está funcionando muy bien la lucha de *Tekken Tag Tournament*. En el momento de escribir esto aún no había salido *FIFA* (que en UK es éxito seguro).
2. **NHL 13** (N) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Darksiders II** (↓) — PS3 | THQ | AVENTURA
4. **London 2012** (↓) — PS3 | SEGA | DEPORTIVO
5. **Battlefield 3** (↑) — PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP




Final Fantasy VII es uno de los mitos de PSone

1. Final Fantasy VII
2. Metal Gear Solid
3. Silent Hill
4. Abe's Oddysee
5. Final Fantasy IX
6. Resident Evil Director's Cut
7. Klonoa: Door to Phantomile (N)
8. Alundra
9. Legacy of Kain: Soul Reaver (N)
10. Medievil (N)


Klonoa es otro que nos trae buenos recuerdos.

STORE

ACCIÓN

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo.
NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes.
NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo.
NOTA 82

FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería.
NOTA 87

GATLING GEARS
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero.
NOTA 85

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil.
NOTA 83



MALICIOUS
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara.
NOTA 78

MOON DIVER
» SQUARE ENIx » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas 2D a la antigua usanza pero con multijugador y toques roleros. Eso sí, es muy difícil.
NOTA 81

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 13,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena.
NOTA 90

PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado.
NOTA 86

PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo.
NOTA 85

RED FACTION BATTLEGROUNDS
» THQ » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen arcade de conducción y disparos con un gran multijugador. La lejana cámara le resta espectacularidad.
NOTA 82

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4.
NOTA 80

SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande.
NOTA 84

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales.
NOTA 84

WARHAMMER 40000: KILL TEAM
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS
Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir.
NOTA 76

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3.
NOTA 83

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio.
NOTA 88

PLATAFORMAS

JET SET RADIO
¡Nuevo!
» SEGA » 9,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien...
NOTA 72

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista.
NOTA 90

SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Como en *LBP*, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto.
NOTA 75

SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño.
NOTA 82

SONIC CD
» SEGA » 4,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Todo un clásico de MegaCD que resiste muy bien el paso del tiempo y con mejoras que refuerzan su jugabilidad.
NOTA 84

¿Y tú cómo puntuarías a...



Pone la primera piedra

Álvaro Mosc

A *PES 2013* le doy un 88 por que a pesar de que ha mejorado bastante a nivel visual, solamente es la primera piedra de un juego que lleva necesitando un cambio radical desde que comenzó esta nueva generación de consolas. Le faltan cosas y su online evidentemente podría ser mucho mejor. A su favor tiene que los "cracks" tienen movimientos similares a los reales y la licencia de la Champions League.

NOTA 88 El mejor *Pro Evolution Soccer* de esta generación sin duda, aunque todavía sigue un escalón por debajo de *FIFA*, el actual rey.

Con buenas novedades

Jony Cox

Pro Evolution Soccer 2013 es la mejor entrega hasta la fecha, o al menos en PS3. Con novedades como el player ID, PES Full Control y Pro Active AI ha dado un salto de calidad. Y seguro que veremos mejoras en siguientes entregas. Yo creo que promete bastante, tiene buenos gráficos y es muy divertido. Me alegro de que Kei Masuda le haya dado la vuelta al tortilla al desarrollo de *PES*. Yo le pondría un 92.



NOTA 92 Ofrece novedades que hacen que sea el mejor de la *PES* de la actual generación. Muy divertido y con gráficos muy buenos.

AVENTURA



BEYOND GOOD & EVIL HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio.

NOTA 87



INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente.

NOTA 81



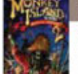
JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.

NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.
NOTA 92



LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.
NOTA 89



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).

NOTA 90

RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.
NOTA 93



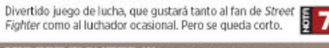
TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.

NOTA 90

LUCHA



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto.
NOTA 73



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.


NOTA 89



VIRTUA FIGHTER 5
» SEGA » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha que no puede competir con los éxitos actuales, pero su jugabilidad única engancha.
NOTA 84

ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.
NOTA 84



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.
NOTA 80

VARIOS



BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.
NOTA 91



ECHOCHROME II
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.
NOTA 80

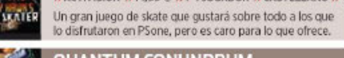


FLOWER
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando.
NOTA 90

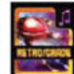


FROM DUST
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Sé un dios en este juego de habilidad y estrategia que, pese a sus fallos, entretiene y pica de lo lindo...
NOTA 82

TONY HAWK'S PRO SKATER HD
¡Nuevo!
» ACTIVISION » 14,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de skate que gustará sobre todo a los que lo disfrutaron en PSone, pero es caro para lo que ofrece.
NOTA 78



QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario.
NOTA 89

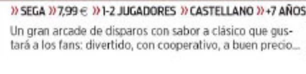


RETRO/GRADE
» 24 CART GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego indie diferente y original, que resulta tan divertido de jugar como escaso en cuanto opciones y duración.
NOTA 75



RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
» CAPCOM » 26,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*.
NOTA 79



THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio...

NOTA 86



PES 2013?


Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Aún debe mejorar



Antonio Ildefonso Ávila Osuna.

Reconozco que es el mejor *PES* de la nueva generación, pero deben de mejorar, por ejemplo en el contacto de los jugadores en la pugna por el balón, que en el *FIFA 13* es sublime. Sigue presentando movimientos un poco robóticos y el balón corre peor que en el *FIFA*... En lo único que supera al *FIFA* es en la cantidad de jugadores reconocibles que tiene... Muchos más en *PES 2013* que en *FIFA 13*.


NOTA 89 Aunque reconozco las mejoras que trae la edición de este año, pienso que *FIFA* sigue superándole en muchos aspectos.

Están en el buen camino



David Sosa Marrero

No esperaba con mucho entusiasmo esta nueva entrega de *PES*, pero en cuanto me he hecho con el juego todas mis dudas se han disipado. Es el *PES* que estábamos pidiendo a gritos. Sin duda tiene margen de mejora, ya que el motor gráfico necesita una renovación y algunas animaciones me siguen pareciendo demasiado antinaturales, pero en su conjunto general, me parece el mejor hasta ahora.


NOTA 90 Tiene margen de mejora, pero en Konami están en el buen camino. Es el mejor *PES* de la generación sin duda.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

LO MEJOR DEL STORE

ESTAMOS JUGANDO A...



1. **Jet Set Radio** (N) — SEGA | PLATAFORMAS

Este mes hemos recordado dos clásicos muy "urbanos": *Jet Set Radio* y sus graffiti (de la mítica Dreamcast) y el primer *Tony Hawk's* de PSone que llegan al Store remasterizados y con trofeos.

2. **Tony Hawk's HD** (N) — ACTIVISION | DEPORTIVO
3. **JoJo's Bizarre Adventure HD** — CAPCOM | LUCHA
4. **Sound Shapes** — QUEASY GAMES | MUSICAL
5. **Quantum Conundrum** — SQUARE ENIX | PUZZLE

VUESTROS FAVORITOS



1. **Tony Hawk's HD** (N) — ACTIVISION | DEPORTIVO



Aunque 15 euros nos parece un precio excesivo, la verdad es que la "opera prima" del astro del monopatín es un título que merece la pena recordar. A ver si sacan las dos entregas siguientes.

2. **Quantum Conundrum** — SQUARE ENIX | PUZZLE
3. **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA



4. **The Walking Dead Ep. 2** (N) — TELLTALE GAMES | AVENTURA



5. **Trine 2** — FROZENBYTE | PLATAFORM



Trine 2 es una joyita de PSN que todo el mundo debería probar.




PS VITA



ARMY CORPS OF HELL
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción con toques de estrategia que entretiene (en especial jugando 4), pese a su pobre apartado gráfico. NOTA 80



BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTENDED
» PQUBE » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un arcade de lucha técnico y exigente. Completo en modos de juego, pero con pocos luchadores y muchas cargas. NOTA 86

ESCAPE PLAN

» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles, para un original puzzle. NOTA 86


EVERYBODY'S GOLF
» SONY » 39,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un excepcional y divertido arcade de golf. Destaca por su gran duración, sencillo manejo (que no simple) y online. NOTA 91

FIFA FOOTBALL
» EA SPORTS » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El primer simulador de fútbol de Vita es una pasada. Tiene casi todo lo de la versión de PS3, pero un online más limitado. NOTA 90



FORMULA 1 2011
» CODEMASTERS » 45,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Recrea con acierto y muchas opciones la temporada 2011. Es rápido y divierte, aunque técnicamente se queda corto. NOTA 81

GRAVITY RUSH
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90



LEGO BATMAN 2
» WARNER » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » 7 AÑOS
Las voces en castellano, el mundo abierto los vehículos de PS3 se han quedado en el camino. Divierte, pero menos. NOTA 76


LITTLEBIGPLANET

¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91


LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. NOTA 81

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MODNATION RACERS: ROAD TRIP
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 86


MORTAL KOMBAT
» WARNER » 51,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completísimo juego de lucha, que por cantidad de modos de juego y espectacularidad es de lo más completo de Vita. NOTA 95

MOTORSTORM R/C
» SONY » 5,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y asequible arcade de velocidad, que resulta muy entretenido. 6 euros de descarga merecen la pena. NOTA 86

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo. NOTA 89

PLANTAS CONTRA ZOMBIS
» SONY » 11,25 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un genial juego de estrategia en el que debemos poner plantas para evitar una invasión zombi. Largo, divertido... NOTA 88



REALITY FIGHTERS
» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha que usa las cámaras de Vita para que crear luchadores y escenarios. Por lo demás, muy simple. NOTA 69




RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 49,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82


SOUND SHAPES
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas "musical" descargable, con el que podrás crear tus propios niveles y compartirlos. Original. NOTA 82



TOUCH MY KATAMARI
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un divertido juego de habilidad en el que debemos añadir objetos a nuestro katamari pasando sobre ellos. Corto. NOTA 79

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA 90

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93



UNIT 13
» SONY » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas, rejugables, con ránking y cooperativo. NOTA 91



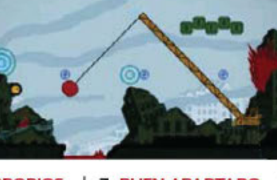
VIRTUA TENNIS 4 ED. WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una soberbia adaptación del arcade de PS3, que añade más modos de juego y controles para ser más divertido aún. NOTA 90



WIPEOUT 2048
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

3 razones para tener...
Sound Shapes

Play ¡El juego del mes!

1. UN DESARROLLO MUY ORIGINAL. ¿Cuántos juegos conocéis que mezclen la música con las plataformas en 2D? *Sound Shapes* ofrece un planteamiento innovador.

2. CREA TUS PROPIOS NIVELES. Además de los 5 mundos que ofrece (que duran 6 horas) podemos crear nuestro propios niveles y compartirlos con la gente.

3. BUEN APARTADO TÉCNICO. Gráficos muy reconocibles y temas de gente como Beck, Jim Guthrie o Deadmau5 dan forma a *Sound Shapes.*

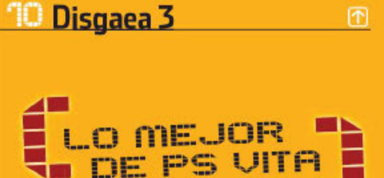


LOS + VENDIDOS PSVITA

DEL 17 AL 22 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LittleBigPlanet ha llegado para quedarse...

1. LittleBigPlanet (N)
2. FIFA Football (↑)
3. Metal Gear Solid HD Collection (↓)
4. Gravity Rush (↑)
5. ModNation Racers: Road Trip (↓)
6. Uncharted: El Abismo de Oro (↓)
7. Resistance: Burning Skies (↓)
8. Little Deviants (=)
9. Shinobido 2 (↑)
10. Disgaea 3 (↑)



LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

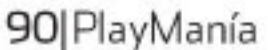
1. **LittleBigPlanet** (↑) SONY | PLATAFORMAS



Podrían haber hecho un "port" o un "refrito" de los de PS3, pero se han sacado de la manga un título original y tan atractivo y lleno de posibilidades como los que nos sorprendieron en nuestra consola de sobremesa.

2. **MGS HD Collection** (↓) KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Uncharted: El Abismo de Oro** (=) SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Gravity Rush** (=) SONY | AVENTURA
5. **Sound Shapes** (N) SONY | MUSICAL/PLATAFORMAS





■ *Absolution* será la entrega más aventurera de toda la saga. Incluso habrá misiones en las que no tendremos un objetivo a eliminar...

PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO | 28 DE SEPTIEMBRE

Hitman Absolution

EL LADO MÁS "HUMANO" DEL ASESINO

El Agente 47, un asesino profesional mejorado genéticamente, ha utilizado sus excepcionales dotes para acabar fría y limpiamente con todos objetivos asignados a lo largo de cuatro juegos. Y ahora, por primera vez, se enfrenta a una misión personal: cumplir el último deseo de Diana Burnwood, la "controladora" que le salvó la vida en *Blood Money*, lo que pondrá tras sus paso a la ICA, la agencia para la que trabaja...
Ya hemos podido jugar un total de 5 misiones y lo cierto es que el desarrollo será más aventurero que nunca. Seguirá habiendo niveles en los que "sólo" tendremos que acabar con un objetivo y salir sin ser detectados, pero la historia tendrá más peso, las misiones estarán mejor hilvanadas y serán más variadas. Sirva como ejemplo la huida del agente 47 de una biblioteca acordonada por la policía: tendrá que camuflarse entre cientos de personajes y abandonar el nivel sin ser visto. Y habrá escenarios de lo más variopintos, como el barrio chino de Chicago, un club de strip tease o un hotel de mala muerte. Todos ellos genialmente recreados gracias al impresionante motor gráfico Glacier 2, que será capaz de poner impresionantes efectos gráficos, detalladísimos escenarios y cientos de personajes en pantalla (literalmente). A la hora de jugar tendremos más opciones que nunca: agazaparnos y movernos entre paredes y obstáculos, cambiarnos de atuendo, interactuar con el entorno para provocar efectos como que caigan lámparas o eliminar en silencio a los enemigos y esconder los cuerpos... Todo valdrá para llegar hasta nuestro objetivo y acabar con él de mil maneras: veneno, un tiro o provocar que lo aplaste un palé. Y, además, en cada nivel habrá una decena de desafíos extra (no ser detectado, recoger evidencias, usar determinados trajes...) y según los que cumplamos recibiremos una puntuación que servirá para comprar armas y mejoras. Y habrá más: una barra de instinto, posibilidad de crear nuestros propios "Contratos" para compartirlos online... Sin duda, el *Hitman* el más rejugable de toda la saga. Y eso es mucho decir.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Hitman **vuelve con su entrega más espectacular, variada y divertida, que llegará con opciones para hacerlo más rejugable, como los contratos, los desafíos o las puntuaciones de cada misión. Si te gustan la acción y sigilo, ojo con él.**



■ Cada misión tendrá su puntuación y desafíos extra, como no ser detectado, usar todos los trajes...



■ El motor gráfico Glacier 2 dejará unos escenarios más detallados y pondrá cientos de PNC en pantalla...



La barra de intuición nos permitirá engañar temporalmente a los que vistan como nosotros y realizar tiroteos a cámara lenta.

» SE PARECE A...

Aventuras protagonizadas por asesinos no hay muchas, y casi se limitan a *Assassin's Creed* y *Hitman* (este último debuta en PS3 con esta entrega). Después quedan títulos "menores", como *Wanted*, que continuaba los hechos de la peli homónima, el alocado *No More Heroes* o lo nuevo de Suda 51 *Killer is Dead*... Aunque ninguno con el enfoque de *Hitman*.

ASSASSIN'S CREED (SAGA)

Un mundo abierto en el que también debemos acabar con los objetivos señalados usando la acción, el sigilo... Aunque aquí hay hueco para los saltos.

WANTED: WEAPONS OF FATE

Un juego de acción de PS3 en el que debemos terminar de formar a un asesino, capaz de modificar las trayectorias de las balas y otras lindezas.

Podemos crear "Contratos", en los que debemos eliminar hasta 3 objetivos, y compartirlos online.

Absolution seguirá la letal línea de la saga, pero con una trama más trabajada, momentos más intensos y unas posibilidades de acción mayores.

» ACCIÓN O SIGILO: TÚ DECIDES CÓMO JUEGAS...

Una de las grandezas de *Absolution* es que sabremos qué debemos hacer, pero nosotros decidiremos cómo hacerlo. Podemos usar un acercamiento sigiloso (disfrazarnos, avanzar por cornisas...), optar por la acción directa y mucho más... Algunas misiones ofrecerán 6 o más formas de cumplirlas.

MIMETÍZATE

Deja K.O. (o mata) a personal de mantenimiento, polis y otros personajes para adoptar sus roles.

INVISIBLE

Parapétate con el entorno, avanza por salientes y ventanas... U opta por la "sangría" a tiro limpio.



■ *Far Cry 3* será un shooter en un mundo abierto, una isla paradisíaca repleta de peligros como animales salvajes o un ejército de psicópatas.

PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP | 29 DE NOVIEMBRE

Far Cry 3

BIENVENIDOS A LA ISLA DE LA **LOCURA**

Tras dos entregas más que sobresalientes, este shooter en mundo abierto regresa para contarnos un horrible historia con tintes realistas. Todo comienza con Jason y sus amigos practicando paracaidismo en isla Rook. Allí serán secuestrados por una banda de psicópatas liderados por el peligroso Vaas, quienes parecen controlar la isla. Por suerte conseguiremos huir y daremos con Dennis, el jefe del pueblo Amanaki, el único foco de resistencia ante los psicópatas, quien nos tatuará el brazo y nos invitará a despertar a nuestro guerrero interior para rescatar a nuestros amigos. Así, poco a poco empezaremos a aprender a sobrevivir en la jungla (a cazar y despellejar animales de todo tipo, recolectar 5 tipos de planta para crear nuestros propios remedios curativos y psicotrópicos con los que potenciar nuestros sentidos...) y a ganar dinero para comprar armamento y mejoras con las que poder enfrentarnos a las 38 misiones de la historia principal. Y seguir la historia no será lo único para hacer en el inmenso mundo de *Far Cry 3*: habrá misiones de caza (tanto de animales como de objetivos clave), objetos coleccionables como 120 reliquias, 20 tarjetas de memoria o 20 cartas perdidas de la II Guerra Mundial; tareas opcionales como habilitar torres de comunicación (tipo las atalayas de *Assassin's Creed*) o liberar puestos de control; minijuegos como póker o lanzamiento de cuchillo, carreras...

Además, todo lo que hagamos nos dará puntos de experiencia con los que desbloquearemos habilidades en tres campos distintos, asociados a un animal: la garza (habilidades relacionadas con los ataques a larga distancia y la movilidad), el tiburón (asalto y curación) y la araña (sigilo y supervivencia). Es más, el juego tendrá detalles muy tan curiosos como que nuestro tatuaje varíe de jugador a jugador según los hitos que alcancemos (como reunir las 120 reliquias o no) y por nuestra forma de jugar (desbloquear ciertas habilidades antes que otras...). Añade un modo cooperativo para hasta 4 jugadores, independiente de la campaña para un jugador, y el resultado es un título que, en el primer contacto, nos ha convencido.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Si estás cansado de los mismos shooters de todos los años, apúntate este: mundo abierto, cantidad de cosas para hacer, buena historia, cooperativo...

■ Conoceremos a personajes como el Dr. Earnhardt, un "chalado" que nos enseñará los efectos psicotrópicos de plantas y hongos.

Para recorrer la isla dispondremos de vehículos terrestres, acuáticos y aéreos, como el clásico ala delta de la serie.

Far Cry 3 tendrá un montón de detalles geniales, como el tatuaje del prota, que variará de unos jugadores a otros según cómo actuemos.

La campaña cooperativa permitirá de 2 a 4 jugadores, con cuatro personajes que no aparecen en la campaña individual.

***Far Cry 3* nos invitará a sobrevivir en una isla donde un ejército de psicópatas y la fauna salvaje intentarán aniquilarnos...**

» SE PARECE A...

FAR CRY 2

Ambos comparten mundos abiertos salvajes, tareas opcionales o coleccionables, aunque *FC3* dejará a un lado los poderes sobrehumanos de *FC2*...

BORDERLANDS 2

Comparten mundos abiertos, tareas opcionales, vehículos y una campaña cooperativa para 4, aunque en este título es la misma que jugando solo.

PS3 | VELOCIDAD | SONY | 9 DE NOVIEMBRE

LittleBigPlanet Karting

TRAS LOS DERRAPES DE **MARIO KART**

United Front Games, los desarrolladores de *Sleeping Dogs*, ya están a punto de terminar su siguiente juego, que será ni más ni menos que la primera incursión de los Sackboys en el mundo de las carreras de karts. Y, como no podía ser de otra manera, el juego apostará por mantener todas las señas de la saga, pero aplicadas a las carreras arcade. Así, podremos competir, crear nuestros niveles y compartirlos con la comunidad online. En la parte de competición no faltará un modo historia en el que nos enfrentaremos a The Hoard, un grupo de pilotos que, a bordo de motos, avionetas y otros cacharros, se están haciendo con los premios más suculentos de su universo, Craftworld. Así, nuestro Sackboy tendrá que competir contra ellos para evitarlo. Y para lograrlo podremos recoger y usar todo tipo de Power Ups. En cuanto al editor, será tan completo como los vistos en los juegos de plataformas de la saga y, según nos han contado, incluso habrá guiños a los shooters subjetivos... Y por supuesto, podremos comentar estos niveles, jugar con amigos y desconocidos online y mucho, mucho más.

» SE PARECE A... **SEGA & SONIC ALL-STAR RACING**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



LBP Karting mantendrá la estética de los juegos de plataformas, así como sus opciones para crear y compartir niveles/circuitos y jugar online.

No faltarán power ups como minas o cohetes, con los que haremos la "puñeta" a los rivales.



El multijugador ofrecerá carreras para hasta 8 jugadores.



Most Wanted nos invitará a competir en todo tipo de eventos para convertirnos en el más buscado por la poli, a la que tendremos que dejar atrás muy a menudo...

PS3 / PS VITA | ELECTRONIC ARTS | VELOCIDAD | 1 DE NOVIEMBRE

Need for Speed Most Wanted

CONVIÉRTETE EN EL MÁS **BUSCADO...** DE ESTA GENERACIÓN

Las entregas más exitosas de la saga *NFS* han sido las centradas en el tuning y las persecuciones policiales, donde ha destacado *Most Wanted*. Y este es el concepto que Criterion, los creadores de *Burnout*, van a "reiniciar". La base será la misma: tenemos que llegar a ser el número 1 de la lista de pilotos más buscados, compitiendo y evitando a la policía, pero ahora en una enorme ciudad abierta que exploraremos con libertad. Si decidimos competir, podremos participar en cientos de eventos, en los que llegar primeros a la meta no será el único objetivo: dejar atrás a la pasma, destrozar los vehículos de los rivales... Además, podremos usar casi cualquier coche que veamos aparcado, rompiendo así con los clásicos "desbloqueos" tras ganar una carrera. Y gracias a la opción "Easy Drive" podremos beneficiarnos de accesos rápidos, como cambiar entre los vehículos que previamente hayamos pilotado o acceder a las opciones de tuning (sólo de rendimiento). Si optamos por explorar la ciudad, encontraremos paneles publicitarios que podremos destruir y pruebas como conseguir que los radares nos pillen a la máxima velocidad posible... Todos estos logros los verán nuestros amigos vía Autolog 2.0, de forma que podrán picarse para superarlos. Incluso se han añadido guiños curiosos, como usar la cámara PlayStation Eye para que nuestra cara aparezca en los carteles que nosotros "dominamos" y que pueden destruir nuestros amigos. Y otro detalle: todo lo que hagamos, desde ganar una carrera a dejar atrás a la poli, nos reportará Speed Points que nos servirán para puntuar en el ránking online de los más buscados; si tienes las dos versiones, PS3 y PS Vita, podrás acumular los puntos en el mismo perfil. Por cierto, la versión de Vita es una pasada, que incluso contará con 10 eventos propios...

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Un arcade de velocidad frenético, espectacular y divertido, que reunirá en un mismo título lo mejor de *NFS* con lo más explosivo y divertido de *Burnout*. Y con un completo online...

■ **No habrá tuning estético.** Sólo podremos cambiar ciertas partes, como el chasis o el motor, para mejorar el rendimiento.

***Most Wanted* reunirá lo mejor de *NFS* y lo más divertido de *Burnout* en un mismo disco.**

■ **Todos los coches estarán disponibles desde el principio.** Sólo tendrás que encontrarlos en la ciudad... Y subirte.

» SE PARECE A...

NFS MOST WANTED (PS2)
Una lista con los pilotos más buscados, persecuciones policiales, coches reales... Ambos comparten muchas características.

BURNOUT PARADISE
Mundo abierto, mucho para hacer, piques con los colegas por dominar hasta la última curva... Y gráficamente son espectaculares.

PS VITA | UBISOFT | AVENTURA | 30 DE OCTUBRE

Assassin's Creed III Liberation

LA AVENTURA **PORTÁTIL** DEL MOMENTO

Liberation traerá a PS Vita lo mejor de la saga, narrándonos hechos paralelos a *ACIII*, pero en Louisiana, Nueva Orleans. De hecho, *Liberation* correrá sobre una versión adaptada del motor gráfico de *ACIII*, por lo que podemos esperar casi la misma profundidad y libertad de acción, así como detalles técnicos igualmente cuidados, desde las animaciones a la recreación de las ciudades o del Bayou, una zona pantanosa con canales navegables. Manejaremos a Aveline, una mestiza franco-africana que se une a los asesinos para luchar contra la opresión del ejército español y francés, cumpliendo misiones típicas de cualquier *Assassin's Creed*, pero con muchas novedades. Para empezar, Aveline podrá adoptar 3 personalidades: asesina, dama y esclava, cada una con habilidades propias. Además, en *Liberation* la pantalla táctil nos servirá para seleccionar las armas o ejecutar combos especiales y el touchpad para "hurgar" en los bolsillos o remar. Añade armas nuevas (un látigo, una cerbatana...), multijugador y otras sorpresas, y tienes ante ti la aventura portátil de estas navidades. ◘

» SE PARECE A... **GRAVITY RUSH**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**



■ ***Liberation* será un *AC* en toda regla** y traerá novedades, como un sistema de "personalidades" que nos permitirá cumplir las misiones con 3 roles.



■ **Algunas nuevas funciones**, como los Chain Kills o combo de muertes, usarán la pantalla táctil.

■ ***ACIII Liberation* lucirá espectacular** en la pantalla de Vita... ¿No os parece?

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez, Thais Valdivia.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Manuel del Campo Castillo**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Directora de Producción y Distribución **Virginia Cabezón**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Director de Sistemas **Javier del Val**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Marketing y Ventas **Belén Fernández**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Director Comercial **José Manuel Saco**
Equipo comercial **Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo.**
Coordinación de Publicidad **Lucía Martínez**
C/ Santiago de Compostela, 94, 8ªPlanta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

Asesor Serv. Producción:
ASEDICT GESTIÓN EDITORIAL S.L.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2012

Printed in Spain


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **2** DE NOVIEMBRE

» ESPECIAL Assassin's Creed

La saga cambia de héroe, de época histórica y de continente, pero en el fondo el argumento sigue girando en torno a la misma conspiración... El mes que viene os vamos a preparar un especial con la historia de los todos los Assassin's para que no te pierdas detalle y descubras cómo ha ido evolucionando la saga...



» NOVEDADES ¡LOS GRANDES JUEGOS DEL MOMENTO!

Far Cry 3, Assassin's Creed III, Need For Speed Most Wanted, Dishonored... Los mejores juegos del año comentados con todo detalle.



» PS3 vs PS VITA ¿QUÉ VERSIÓN DEL JUEGO ME COMPRO?

Si tienes Vita y PS3 a lo mejor te interesa saber qué versión de tu juego favorito te interesa más...



» GUÍAS COMPLETAS

FIFA 13
PES 2013
BORDERLANDS 2

Toda la ayuda necesaria para que disfrutes al máximo de tus juegos favoritos...

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

PS3



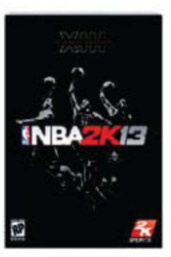
Resident Evil 6
Edición coleccionista



PES 2013



Borderlands 2
El cazador de la cámara



NBA 2K13
Dinasty Edition



Dead or Alive 5

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de julio de 2012.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso.............. Ciudad ....
Provincia .... C. Postal .... Teléfono........................ NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	Código de barras
○Resident Evil 6 Edición Limitada	
○Pro Evolution Soccer 2013	
○Borderlands 2 Ed. El cazador de la cámara	
○NBA 2K13	
○Dead or Alive 5	







Forma de pago ❒ Contra reembolso urgente
(España peninsular 6,50 €, Baleares 7,50 €)

NBA 2K13

PRODUCCIÓN EJECUTIVA JAY Z

ENTRA
EN LA NUEVA DINASTÍA

ESTE AÑO CON LOS COMENTARIOS EN ESPAÑOL DE SIXTO MIGUEL SERRANO, ANTONI DAIMIEL Y JORGE QUIROGA *

05-10-2012

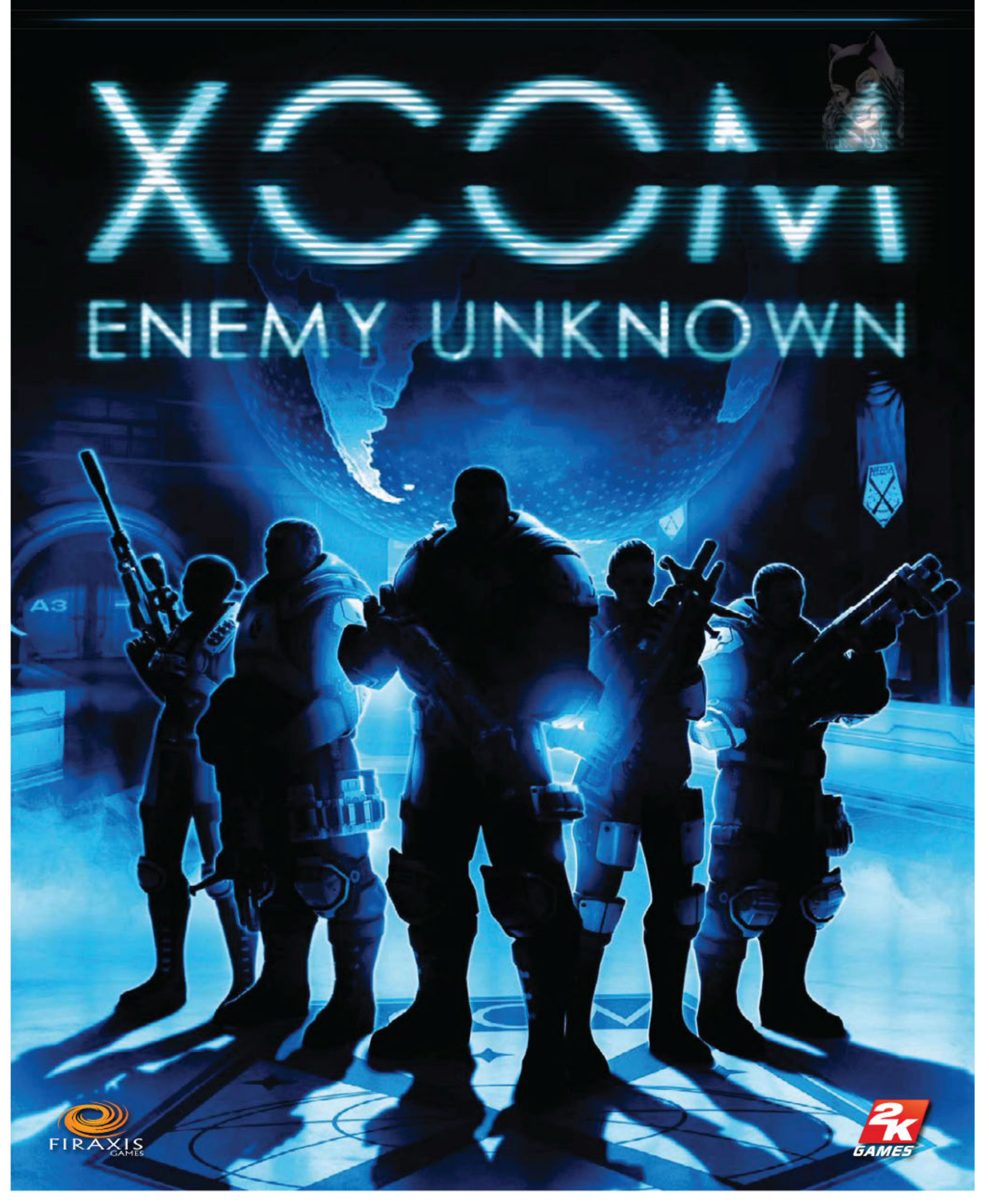









SUPLEMENTO ESPECIAL







SUMARIO



EL RENACIMIENTO DE UN CLÁSICO...

***X-COM: UFO Defense*, también conocido como *UFO: Enemy Unknown*, es uno de los juegos de estrategia más aclamados. Salió para PC en 1993, y más tarde aterrizó en Amiga y PlayStation para enfrentarnos a una invasión extraterrestre. Ahora regresa a PS3, Xbox 360 y PC.**

El Consejo de Naciones activa el proyecto XCOM para combatir la amenaza alienígena.

UFO: Enemy Unknown contaba con una cámara isométrica para disponer en pantalla las refriegas entre humanos y alienígenas. Su calidad era inmensa.

XCOM: Enemy Unknown es un juego de estrategia por turnos que va a romper moldes, mirándose en el espejo de un título que causó furor hace casi veinte años. En 1993, salió *UFO: Enemy Unknown* (denominación europea, que en Estados Unidos cambiaba a *X-COM: UFO Defense*), una propuesta que encandiló a la crítica y a los usuarios. De hecho, el juego cuenta con una nota media de 93,60% en Gamerankings. Dos décadas después, se ha reinterpretado su universo para configurar un título de estrategia que adapta las mecánicas habituales de PC a consolas a las mil maravillas. No se trata de un "remake" al uso, sino de un título inédito.

Al igual que en el original, se nos coloca al mando de XCOM, una organización paramilitar secreta constituida por los principales países de la Tierra para repeler una invasión extraterrestre que amenaza con borrar a la humanidad de la faz de su planeta natal. Así, además de dirigir las operaciones bélicas sobre el terreno, también toca gestionar los recursos del proyecto (construcción de una base, investigación de tecnología, elaboración de armas...). Nuestras decisiones son mandamientos en *XCOM*, así que la culpa de la victoria o de la derrota será sólo nuestra.

Las batallas por turnos eran la seña de identidad del juego. Veinte años después, su reinterpretación conduce a la saga a un nuevo nivel de espectacularidad.



La estrategia es un género que puede echar para atrás a muchos, pero eso no sucede en XCOM: Enemy Unknown, donde todas las opciones son muy intuitivas.

...Y LA MODERNIZACIÓN DE UN GÉNERO

El género de la estrategia parecía anquilosado y limitado al ámbito de los ordenadores y los usuarios más "hardcore". Sin embargo, *XCOM: Enemy Unknown* lo adapta a toda clase de jugadores.



Los movimientos por turnos son sencillos: hay líneas que indican hasta dónde podemos desplazarnos.



Los alienígenas llegan dispuestos a la conquista, pero los soldados terrícolas no se lo van a consentir.

La táctica y la estrategia conforman un cóctel apasionante, pero difícil de digerir para los menos iniciados. Por eso, Firaxis, el estudio responsable de *XCOM*, se ha propuesto redefinir el género, haciéndolo accesible a cualquier usuario que decida darle una oportunidad.

Contra las típicas apuestas inabarcables de sagas como *Age of Empires* o *StarCraft*, se ha optado por una dinámica de juego más intuitiva y atractiva, lo cual no resta profundidad a la experiencia. De hecho, la propia Firaxis ya ha demostrado su competencia para adaptar dinámicas de PC a consolas y hacerlas sencillas con *Civilization Revolution*. De un lado, el desarrollo por turnos se adereza con guías que ayudan a pensarse cada movimiento. De otro, se han combinado la estrategia y la acción, para que las partidas atraigan desde el primer momento.

El juego incluye un completo tutorial, para familiarizarse poco a poco con las cientos de opciones disponibles, desde cómo moverse con propiedad por el campo de batalla y cómo disparar, hasta cómo gestionar la base de operaciones. Si nunca se ha probado un juego de estrategia, *Enemy Unknown* es el ideal para empezar.

Para dar cuenta de su calidad, en el E3 2012 el juego se llevó la friolera de veinte premios, incluidos el de mejor juego de PC y los de mejor juego de estrategia para IGN y Gamespy.

LA EXPERIENCIA DE FIRAXIS

Firaxis ha sido el estudio encargado de reinterpretar *X-COM*, lo cual no es de extrañar, pues su mandamás, Sid Meier, fue uno de los fundadores de MicroProse Software, la compañía que se encargó del juego original. La experiencia del estudio con el género de la estrategia, como demuestra la saga *Civilization*, es una garantía para esta colosal batalla entre humanos y alienígenas.

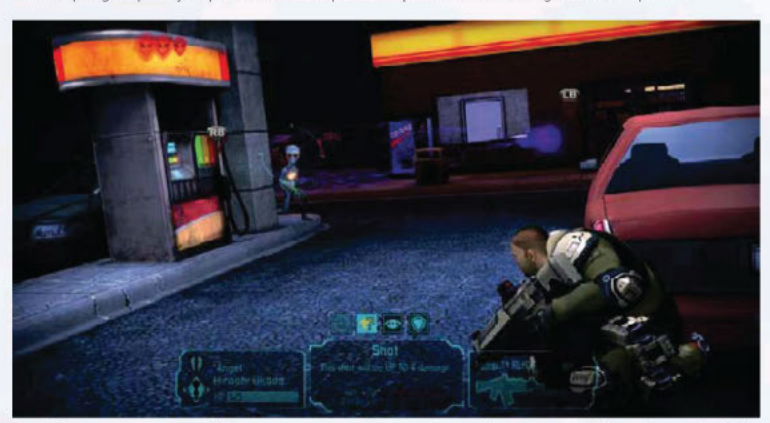


ELIMINANDO LA AMENAZA ALIEN

Las misiones se desarrollan por turnos, en los que nuestro escuadrón de soldados debe combinar la búsqueda de coberturas y las posiciones francas de disparo para no dejar títere extraterrestre con cabeza, en medio de un entorno totalmente destructible. Las cerca de 40 misiones aseguran, al menos, dieciocho horas de desafío y diversión.



Desplazarse por los escenarios tiene su intríngulis. Hay que buscar coberturas, pero nunca falta el peligro: por ejemplo, este coche puede explotar si los alienígenas le disparan.



Los disparos son automáticos, una vez que damos a la opción correspondiente. La probabilidad de acierto en el blanco depende de la distancia, el ángulo de tiro y el tipo de arma.

L**as misiones de XCOM: Enemy Unknown** nos otorgan el control de un escuadrón de entre cuatro y seis soldados, a los que hay que asignar comandos en cada turno. Se pueden hacer hasta dos movimientos con cada hombre, dependiendo del número de "casillas" que se precisen: por ejemplo, se puede avanzar unos metros y disparar, simplemente correr, subir a un tejado para tener más ángulo de tiro... La clave, sobre todo, es buscar coberturas y disparar de manera dinámica, pues los enemigos se van desplazando y los elementos arquitectónicos del entorno se derrumban al calor de las balas. Así, aunque dos aliens estén escondidos tras una pared, quizás podamos hacerlos papilla con un lanzacohetes o una granada.

ANDANDO CON PIES DE PLOMO

A eso hay que añadir factores como que, a veces, hay que gastar turnos simplemente para recargar las armas. Por supuesto, los enemigos no son meras comparsas: se esconden, cooperan, plantan huevos dentro de los soldados, etc.
Hay cerca de 40 misiones, lo que equivale a unas dieciocho horas de duración. Ahora bien, se puede rejugar cuantas veces se quiera, pues la disposición de

Hay 4 niveles de dificultad, que adaptan el juego a cualquier tipo de usuario

El sistema de coberturas es más profundo de lo que parece. Aquí, gracias a una mochila propulsora, el escondite del enemigo resulta del todo intrascendente.

Cada turno obliga a pensarse dos movimientos para cada uno de los soldados del escuadrón, para así cubrir todos los flancos.

los escenarios y los enemigos es aleatoria y varía cada vez. Los objetivos de las operaciones son muy variados: aniquilar a una unidad extraterrestre, rescatar rehenes, desactivar bombas, recoger fragmentos de un ovni...

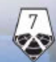
VIAJANDO POR TODO EL PLANETA

Esas misiones se desarrollan por todo el mundo, en ciudades como Nueva York, Shangái, Hamburgo o Salvador de Bahía, algo que repercute en el apoyo o el desdén de los países del proyecto XCOM. Si hay un aviso de abducciones en un país y lo ignoramos, puede que esa nación retire su apoyo y sus soldados; o al revés, que nos agasaje si acudimos en su ayuda.

Es importante precisar que existen cuatro niveles de dificultad, que adaptan el juego a todo tipo de usuarios. El *X-COM* original se caracterizaba por su tremenda exigencia, pero en esta ocasión la curva de dificultad es más flexible y se adapta perfectamente al mando, si se juega en consola. Así, hay modo fácil (muy apropiado para los que se inicien en el género de la estrategia), normal, clásico e imposible. En este último, ni siquiera se puede cargar la partida.



Las espectaculares cinemáticas saltan cuando damos matarile a un enemigo, como en el caso de este Sectoid. Son el complemento perfecto para la cámara isométrica.





GESTIÓN DESDE LA RETAGUARDIA

El equipamiento y los recursos logísticos son elementos imprescindibles para ganar una guerra: soldados, armas, poderes especiales, base de operaciones, aeronaves, científicos, ingenieros... Toda precaución es poca para ganar la primera batalla ya desde antes de poner el pie en el campo de batalla.

El componente estratégico de XCOM no se reduce a los combates a pie de campo. Antes y después de eso, hay que gestionar todos y cada uno de los recursos del proyecto, que no son pocos. La tarea puede resultar un auténtico vicio al que dedicar horas y horas.

Los soldados son un factor esencial para ganar una batalla y, en este caso, lo son aún más. Los hombres evolucionan a lo largo de un sistema de rangos que incluye siete niveles: soldado raso, cabo, sargento, teniente, capitán, comandante y coronel. A medida que ganan experiencia, los soldados obtienen más puntos de vitalidad, mejor puntería o más defensa. Hasta ahí, nada extraño. Lo peculiar puede venir si un soldado cae en el campo de batalla, porque el juego es muy realista, y ese miembro no volverá de entre los muertos. También puede suceder que un soldado resulte gravemente herido y no lo podamos usar durante varias misiones. Así, se plantea la duda de si entrenar al máximo a sólo cinco o seis soldados o, por el contrario, diversificar esfuerzos y entrenar "a medias" a muchos,

BASE DE OPERACIONES

Es importante invertir el dinero ganado en ampliar nuestra base de operaciones con diferentes instalaciones, como laboratorios, cadenas de montaje, gimnasios, antenas de satélite o salas de reunión. Al cumplir ciertas objetivos o rescatar rehenes, se nos unen científicos e ingenieros, a los que hay que financiar para que hagan autopsias o interrogatorios a los extraterrestres, para que analicen artefactos alienígenas, para que creen armas o para que desplieguen satélites sobre el planeta. La cantidad de opciones puede ser realmente adictiva. Sin ellas, es imposible que los soldados de La Tierra planten cara al ejército invasor.



Las salas de la base están vacías inicialmente. Hay que ampliarlas según las necesidades.



Los científicos y los ingenieros son vitales. Las autopsias permiten conocer debilidades.



Si un soldado es gravemente herido no podremos utilizarlo durante varias misiones

La personalización de los soldados ayuda a crearse una partida única. Podemos ponerles los nombres que queramos y modificar sus rasgos.

por si acaso, ya que en ocasiones tal vez se haga necesario sacrificar a alguno...

CENTENARES DE ESTRATEGIAS

Los soldados pueden estar especializados en diferentes armas, pues hay pistolas, ametralladoras, rifles de plasma, bazookas, granadas... Del mismo modo, hay que equiparlos con armaduras y habilidades especiales, como "jet packs", ganchos para subir con rapidez a los tejados, camuflaje, control mental y decenas de poderes más. Hay incluso robots para desplegar por el escenario.

Otro aspecto importante es que se pueden personalizar los soldados, bautizándolos con los nombres que se quiera o con la bandera de un determinado país. Es una forma de que cada usuario se cree su propia y única partida de *XCOM: Enemy Unknown*.

Las habilidades especiales dan pie a cientos de posibles estrategias para superar las misiones. El "jet pack", por ejemplo, resulta muy útil para volar y disparar a placer, sin miedo a las coberturas.



Los soldados no son inmortales, como en otros juegos. Si mueren durante una misión, no volverán jamás.

AVIONES CONTRA OVNIS

El avión y el hangar son dos de los elementos más llamativos de la base de operaciones. Si se mejora la aeronave, puede llegar a tener una apariencia alienígena, pero su mayor utilidad es para salir victorioso de un minijuego aleatorio que salta de vez en cuando. En él se avista un ovni, por lo que el avión sale a interceptarlo. Si logramos derribarlo, luego podemos bajar a tierra con un escuadrón e investigar la zona del impacto, para recoger pistas y artefactos extraterrestres.







UN AJEDREZ MULTIJUGADOR

Las partidas online para dos jugadores hacen su debut en la saga. Como en una partida de ajedrez, humanos, alienígenas y robots se dan la mano para convertirse en peones al servicio de la libertad o la destrucción del planeta Tierra.

El multijugador online es una de las piedras angulares del juego y la gran novedad respecto al original de 1993. Como si de un tablero de ajedrez virtual se tratara, dos usuarios se enfrentan cara a cara con la necesidad de darle a la sesera para atacar y, a la vez, defender según los movimientos que acometa el rival. El jugador cuenta con un dinero base que debe invertir para completar su pelotón de seis unidades. Para ello, puede elegir entre humanos, alienígenas y robots, cada uno de los cuales tiene sus pros y sus contras.

HABILIDADES A CONTRARRELOJ

Por ejemplo, entre los alienígenas, están el Sectoid, que puede incrementar la fuerza de sus aliados mediante control mental; el Berserker, que puede destruir paredes y goza de gran vitalidad; la Crisálida, que puede saltar a los tejados o plantar huevos en los enemigos para convertirlos en zombis; o el Floater, que se mueve con gran rapidez. Lo mismo sucede con los humanos, que también se dividen en clases (francotirador, infantería) y los robots, que pueden planear y acribillar a discreción desde el cielo. Si se añaden los diferentes tipos de armas y habilidades que se le pueden equipar a cada soldado, la variedad de las batallas y la diversión se hacen realmente infinitas.



Aliens y humanos se mezclan en el multijugador, porque la unión hace la fuerza, aunque se tengan intereses opuestos.

Las partidas se pueden organizar con turnos de dos minutos o bien con un número limitado de acciones.



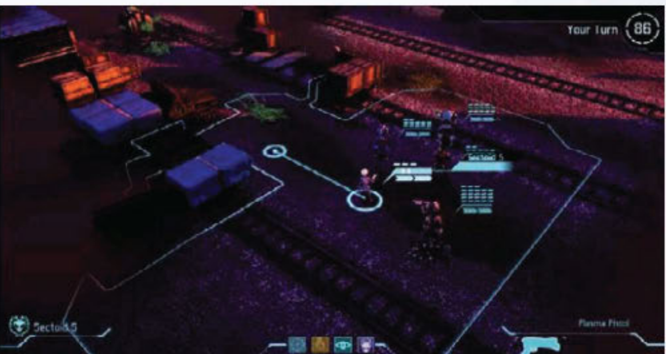
Los alienígenas llegan dispuestos a la conquista, pero los terrícolas no lo van a consentir.

Las partidas se desarrollan con un límite de dos minutos para cada turno, aunque también se puede fijar un número máximo de turnos de antemano, sin que importe el tiempo. El frenetismo es máximo, ya que hay que pensar dónde mover y qué hacer con los seis soldados. Además, hay una continua niebla sobre el escenario, que impide ver qué está haciendo el rival, a menos que sus unidades estén muy cerca de las nuestras.

EL FACTOR DE IMPREDECIBILIDAD

Igual que en el modo Campaña, los golpes y los disparos tienen cierto componente aleatorio. Puede suceder que a un enemigo, a priori, le quede demasiada vida como para atreverse a ir a por él, pero puede merecer la pena ponerse a su merced si, casualmente, se produce un golpe crítico que genere más daño del habitual y que lo mande a criar malvas contra todo pronóstico. Está en nuestra mano, pues, luchar por la libertad de la Tierra o por condenarla a su destrucción total.

Las partidas del multijugador son frenéticas, con turnos de dos minutos por cabeza



La niebla condiciona las partidas. No vemos lo que hace el rival hasta que sus soldados están cerca de los nuestros. Eso obliga a prever los movimientos ajenos.



La estrategia es vital para salir victorioso. Los Berserkers son máquinas de zurrar, pero los Sectoids también pueden ser útiles.



XCOM

ENEMY UNKNOWN

La cámara en tercera persona se activa al entrar en el menú de acción. Los efectos de sombra y lluvia aportan un tono muy realista.

GUERRA EN MULTICÁMARA

El motor Unreal 3 ha servido para que acción y estrategia se combinen a la perfección. A la típica cámara isométrica, se le añade otra para el menú de disparos, con el colofón de cinemáticas que acompañan a las muertes.

El aspecto visual no suele ser una prioridad en los juegos de estrategia, pero *XCOM: Enemy Unknown* presenta un acabado espectacular, gracias al uso del depurado Unreal Engine 3. Los movimientos de los personajes, los disparos, las explosiones o la destrucción de los escenarios se muestran muy fluidas y sin transiciones bruscas. Prácticamente cualquier recoveco del entorno puede caer bajo el plomo de las armas.

El mayor logro gráfico del juego está en la combinación de hasta tres tipos de cámaras. La primera es la habitual cámara isométrica de los títulos de estrategia, que permite ver los escenarios para abordar el movimiento de los soldados o considerar la disposición de los enemigos en el campo de batalla, sin que falten opciones de zoom y de rotación. La segunda es una cámara en tercera persona que se coloca cerca de los personajes, cuando entramos en el menú de disparo, y que permite ver el ángulo de tiro. La tercera no consiste en un punto de vista como tal, sino que se trata de pequeñas cinemáticas que saltan solas cuando se produce alguna muerte. La unión de las tres es genial. En cuanto al diseño de los personajes, llama la atención el aspecto de los extraterrestres, con pintas que recuerdan a películas como *Mars Attacks* o *Matrix* (no os perdáis a Thin Man, un tipo clavadito al agente Smith).



El Unreal Engine 3, muy usado en la presente generación, confiere una gran fluidez a las batallas entre humanos y alienígenas.



La destrucción del entorno es uno de los puntos fuertes del apartado gráfico: explosiones, incendios, paredes derrumbadas... El campo de batalla va cambiando.

EDICIÓN ESPECIAL PARA PC

Como guiño a la plataforma que vio nacer a la saga, la entrega de PC cuenta con una edición especial repleta de contenidos. En PS3 y 360, los que reserven el juego tendrán también el DLC Soldado de Élite.

El PC fue la plataforma donde empezó a fraguarse la leyenda de la saga. Por eso, y sólo para ordenadores, se va a poner a la venta una edición especial de *XCOM: Enemy Unknown*. Esa versión, que estará disponible en una selección de tiendas, incluye un libro de arte, un póster desplegable de la base de operaciones de XCOM, un parche con la insignia del proyecto, una colección de descargables (como fondos de escritorio), la banda sonora y muchas cosas más.

Los que vayan a comprar el juego en PS3 o Xbox 360, también tendrán su recompensa con el pack Soldado de Élite, un DLC gratuito para quienes reserven el juego (también disponible en PC). Dicho contenido descargable incluirá tres elementos. En primer lugar, desbloqueará el soldado X-COM clásico (al que podéis ver a la derecha del todo, en la imagen que preside esta página), que llegará al cuartel con el mismo pelo rubio y el peinado de los que hacía gala en el título de 1993. En segundo lugar, se incluirán packs decorativos para modificar la estética de la armadura de los soldados. Finalmente, se incluirán herramientas para personalizar los colores del equipamiento.



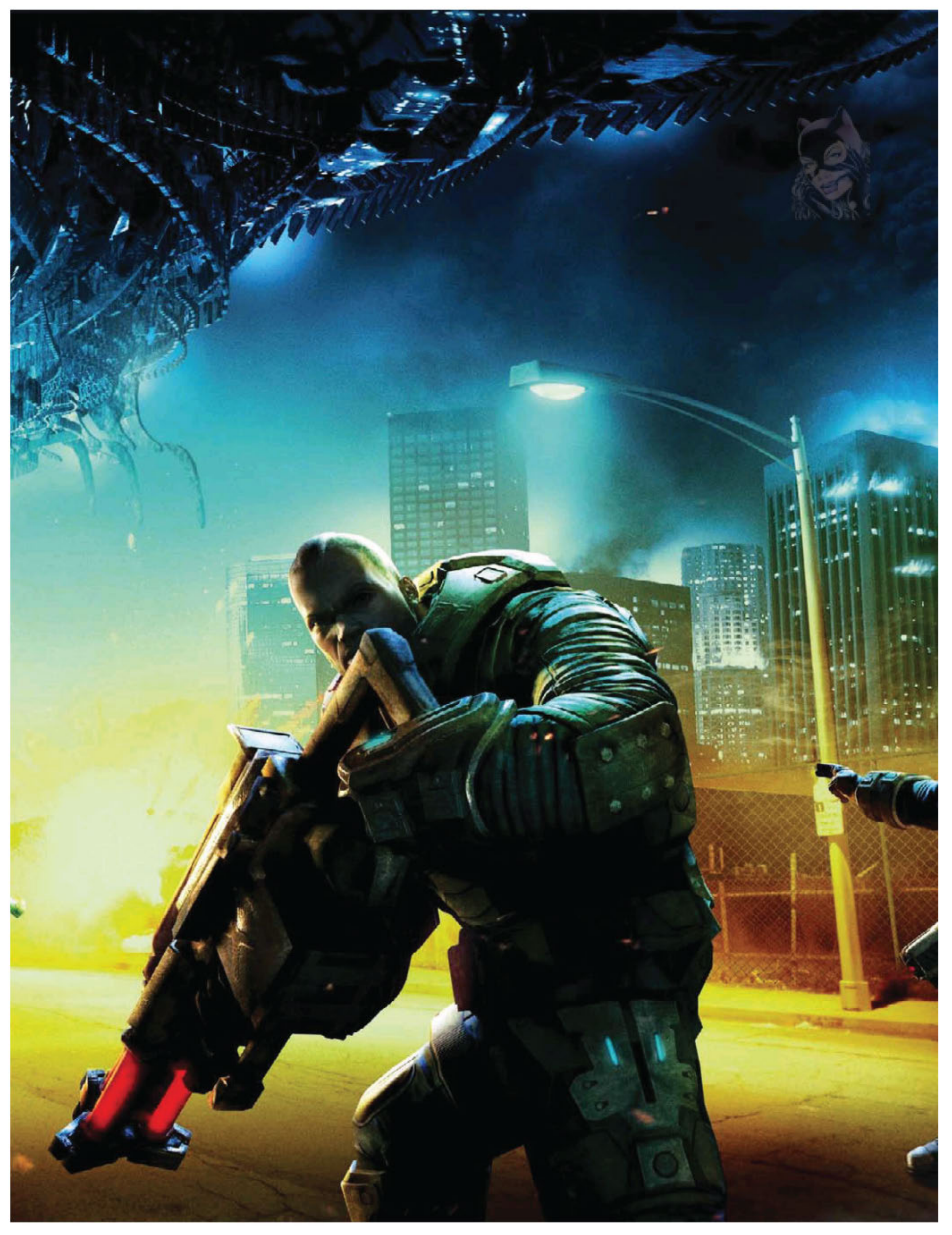
La edición especial sólo está disponible para PC, la plataforma que vio nacer a la saga en 1993.

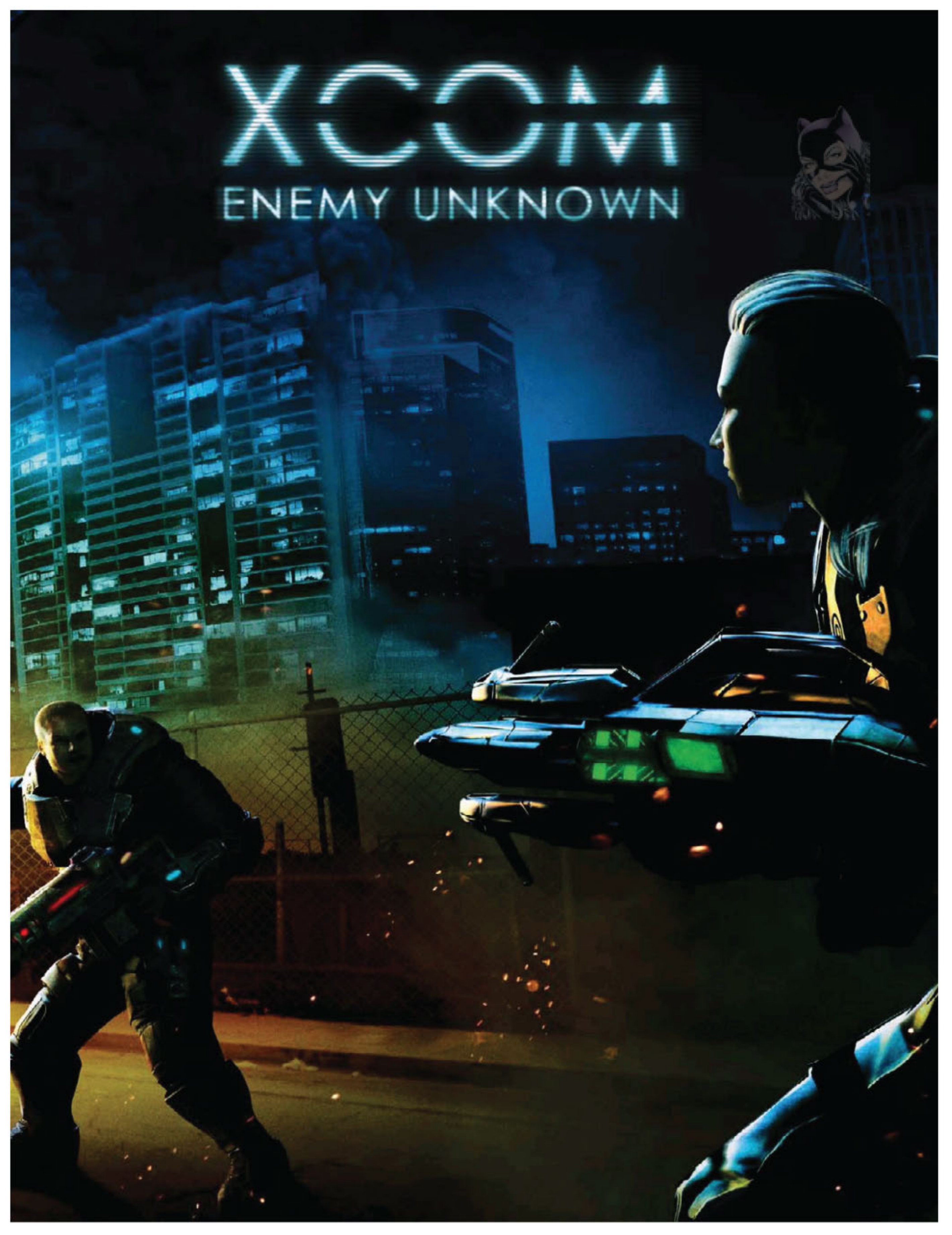


El pack Soldado de Élite incluye packs estéticos y de colores para las armaduras, así como el soldado rubio del *X-COM* original, de manera gratuita.

Los que reserven el juego dispondrán del pack 'Soldado de Élite', que incluirá varios extras






XCOM
ENEMY UNKNOWN



·VIGILO·
CONFIDO













